

CONSOLAS: • CRASH BANDICOOT 3: WARPED • TOCA 2 TOURING CARS • RIVAL SCHOOLS • POCKET FIGHTER • X-MEN VS STREET FIGTER • ZELDA: THE LEGEND OF OCARIN OF TIME
INCLUYE CD-ROM
REVISTA INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC Y CONSOLAS
PC TOP PLAYER
SEGUNDA ÉPOCA AÑO V- Nº 44
TOWER COMMUNICATIONS
695 PTAS IVA INCLUIDO 4,18 €
HARDWARE
• MAXI SUBWOOFER 720 5D
• KIT DVD CREATIVE ENCORE 5X
• TV VÍDEO PCI 2
EL NUEVO ESCENARIO DE BATALLA:
Baldur's Gate
8 413042 303039 00044
ESTE MES:
REPORTAJES: ACTUALIZA TUS JUEGOS Y ACELERADORAS 3D
• RIVER WORLD • FALCON 4.0 • EXCESSIVE SPEED • THE GOLF PRO 2 • TOTAL AIR WAR • ANNO 1602
• PC FÚTBOL 7 • GRAND TOURING • BIG RACE USA • ASTEROIDS • SKULL CAPS • KING'S QUEST 8 • RING
• WESTERN FRONT • WARGASM • DARK VENGEANCE • UPRISING 2 • TEST DRIVE 5 • WARHAMMER 40.000
• LOS PLANETAS MAJARETAS • RETURN TO KRONDOR • MYTH 2 • QUEST FOR GLORY V • SETTLERS III
SOLUCIÓN COMPLETA DE:
• TOMB RAIDER III (I)



S U M

AÑO V - NÚMERO 44

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Técnico
Óscar Rodríguez Fernández
oscarrf@towercom.es

Redactor Jefe
Óscar Casado González
ocasado@towercom.es

Maquetación
Almudena Izquierdo González
Carmen Guri López

Colaboradores
Mariano Terrón, Manuel Sánchez, Santiago Gómez, Fernando Escudero, David Casado.

Publicidad
Olga de Oteyza (Madrid)
91 661 42 11

Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Javier Amado
jamado@towercom.es
Atención Técnica
Manuel Hernando
atecnica@towercom.es
Elaboración CD-ROM
Mariano Terrón García

Suscripciones y Nos. atrasados
Alicia Zazo
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Distribución
Almiro Sanguino

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

La revista PC TOP PLAYER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones expresadas por sus colaboradores en los artículos firmados. El editor prohíbe expresamente la reproducción total o parcial de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

COPYRIGHT 30-05-1999

Informática de futuro

Un mes más estamos de vuelta en el quiosco, con nuevas noticias, las mejores *previews*, los artículos más interesantes y las demos más jugables. Cada vez aparecen más productos con mayor calidad técnica, adelantándose en algunos casos al futuro más próximo. Para ir abriendo boca, nuestro producto estrella lo encabeza **Baldur´s Gate**, un RPG de la vieja escuela, que estoy seguro enganchará con muchas horas de juego a los más fanáticos e incondicionales de este tipo de aventuras. Nos metemos de lleno en el mundo estratégico con la tercera entrega de un clásico, *Settlers III*, con el que seguro pasaremos muchas horas de adicción, o *Anno 1602*, donde deberemos comenzar a construir toda nuestra civilización desde cero. También en este género pero orientado al deporte, nos llega la versión 7 de PC Fútbol. Pero si lo vuestro es descargar adrenalina y no complicarse la vida en demasía, disfrutar de la velocidad con la quinta entrega del famoso *Test Drive* y la versión para PC de *Grand Touring*, basado sin duda en la misma idea que el juego de la consola *Playstation*. Indagando mucho más gracias a la habilidad de nuestros jugones profesionales, entregamos la segunda parte con la solución del especial **A Fondo** de la más famosa de todas las aventureras, Lara Croft y Tomb Raider III, que cuenta todas las andanzas, sorpresas, trucos y ayudas para que nos os quedéis con las ganas de acabar esta tercera parte. Os lo entregamos en ocho fantásticas páginas, siendo el mes que viene su capitulo final. La sección Reportajes viene bien cargada, con un especial sobre todo lo que deberemos conocer de las tarjetas gráficas más punteras que existen en el mercado, sin por ello tener que dañar nuestra economía. Hemos realizado un examen meticuloso, profundizando seriamente en los pros y contras de todas ellas. Pero si realmente vuestro verdadero problema está en las actualizaciones, no podéis pasar por alto el articulo que os hemos preparado referente a todo lo que se debe de tener en cuenta sobre los parches para los juegos. Y hablando de actualizaciones, los nuevos escenarios para el impresionante Fligh Simulator, que harán las delicias de los más aventureros con muchas emociones fuertes. Para los más entendidos en la materia os hemos preparado un especial en dos entregas, sobre las capacidades técnicas del formato MP3, este mes *encoders* y el mes siguiente *decoders*. Para finalizar, un mes más y por enésima vez consecutiva, el CD de portada viene acompañado con las mejores demos disponibles, para que aparte de nuestro análisis técnico en todos los artículos, también tengáis vuestro propia opinión creada al disfrutar con ellas. Por supuesto no podéis olvidar nuestras secciones habituales, donde destacan las secciones de Trucos, Consolas y Hit Parade. Os esperamos el próximo mes.

SUMARIO

JUEGOS ESTE MES



Este mes en nuestro Megagame os traemos toda la aventura de un juego de Rol mezclada con la fantasía y la magia.
Baldur´s Gate, será seguro uno de los títulos imprescindibles para los próximos meses. ¿Podrás apreciar la calidad del juego?.

INDICE



CONTENIDO CD-ROM

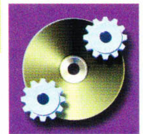
Un mes más el CD-ROM de portada llega cargado de las mejores demos actuales, utiliza nuestro lanzador para verlas e instalarlas.

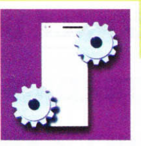
Hay momentos en la vida que podemos preferir cantidad frente a calidad, pero este mes en vuestro CD favorito de demos, hemos optado por la calidad frente a la cantidad. De esta manera contamos con 10 impresionantes demos que harán las delicias de los más exigentes. Continuando con la saga del conocido **Settlers**, llega hasta nuestras manos la tercera entrega de este apasionante juego estratégico. En el plano meramente deportivo hay que destacar el mejor juego de fútbol de todos los tiempos, **Fifa 99**, que junto a la segunda entrega de un clásico del motociclismo, **Motoracer 2**, nos permitirán pasar muchas horas de ocio. Mezclamos dos épocas diferentes de la aviación mundial, el pasado no muy lejano con Red Baron II y el tiempo presente con Top Gun: Hornet´s Nest. Nos sumergimos en la acción total, con gráficos 3D espectaculares en **Uprising 2** o **Thief**, con escenarios medievales y sobresaltos en cada esquina que crucemos. La compañía Sierra vuelve a la carga con la interminable saga King´s Quest, pero al mismo tiempo totalmente vanguardista y utilizando las últimas técnicas en programación. **King´s Quest: Mask of Eternity** es un juego con mucha calidad que promete muchas horas de juego. Muchas demos más os están esperando, disfrutar de todas ellas.

LEYENDA


Demo jugable desde el CD-ROM


Demo jugable desde el disco duro


Demo visual desde el CD-ROM


Demo visual desde el disco duro



SETTLERS III

PENTIUM 133, 16 Mb. RAM, H.D. 80 Mb., T.Vídeo SVGA.

La estrategia elevada a la máxima potencia. Con esta frase podemos denominar este juego, que incluye gran cantidad de objetos, soldados, obreros, construcciones, veleros, barcos, etc. A diferencia de otra clase de juegos, que se basan en la misma idea, no tenemos un control completo sobre nuestros súbditos, pero podemos realizar gran cantidad de acciones, sin tener por ello que preocuparnos de lo que ellos estén realizando. Los gráficos de gran calidad y prefecto diseño, con gran cantidad de detalle de todos los objetos en miniatura, son sus puntos fuertes. Soporta resoluciones de hasta 1024x768. Disfrutar de esta demo jugable, que aunque está en inglés, aparecerá su versión final en castellano. Desde nuestro lanzador podrás instalarla.









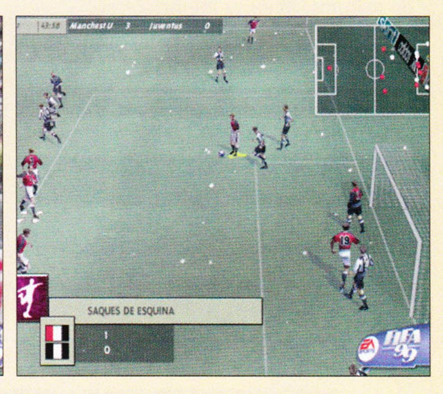
FIFA 99

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 25 Mb., T.Vídeo SVGA.

Considerado por todos los especialistas como el mejor y más completo simulador deportivo, un año más vuelve a la carga con su cita habitual con la última temporada. La compañía canadiense se ha especializado en todo lo relacionado con el mundo del deporte, mejorándose año tras año, sorprendiendo a propios y extraños. Nuevas condiciones climáticas, gráficos con mejor calidad, mejores movimientos de los jugadores y lo que sin duda es lo más importante, el control se ha mejorado en demasía realizando un manejo total sobre todos los jugadores nunca antes experimentado. La demo sólo permite jugar un periodo. Desde nuestro lanzador, podrás instalarla y disfrutar de toda la magia del deporte Rey por excelencia, el fútbol.









MOTORACER 2

Pentium, 16 Mb.RAM, H.D. 20Mb., T.Vídeo.

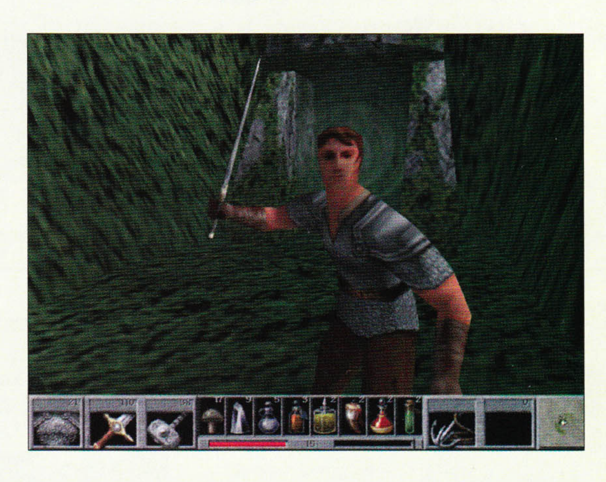
La sensación de vértigo y velocidad que se consigue con este simulador de motociclismo, es casi comparable a la propia realidad. La primera parte ya sorprendió por su excelente calidad técnica. Es un tópico conocido, que segundas partes nunca fueron buenas. La excepción confirma la regla, esta segunda entrega mejora en todos los aspectos a su predecesor. Desde nuestro programa instalador, podrás disfrutar de un apasionante viaje.





KING´S QUEST 8

Pentium 166, 32 Mb.RAM, H.D. 95 Mb., T.Vídeo SVGA.



Roberta Williams, es una de las programadoras más conocidas en el mundo del *software* de ocio. Ha pasado ya mucho tiempo desde su primera incursión en nuestros ordenadores, donde sorprendieron a propios y extraños con la gran calidad técnica que atesoraba. Esta reciente versión aparecida, que no será la última, posee gran calidad, tanto en lo referente a los gráficos, como en todo el diseño de los decorados y personajes 3D.

Hay un refrán que dice no hay dos sin tres, pero en esta ocasión no hay siete sin ocho. De todas formas este juego estará en castelllano cuando vea la luz en nuestro país.

Disfrutar de este impresionante trabajo de gráficos y sonido.



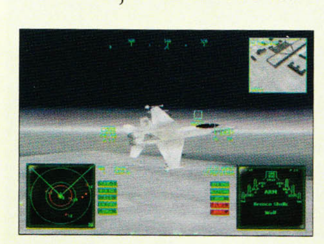


TOP GUN: HORNET´S NEST

Pentium 166, 32 Mb.RAM, H.D. 95 Mb., T.Vídeo SVGA.

Una nueva versión de este clásico del cine vuelve a las pantallas del ordenador, utilizando las últimas técnicas adquiridas en lo referente a utilización de texturas, aviones mejor modelados y capacidad para utilizar tarjetas aceleradoras.

La demo jugable permite realizar una misión completa, sin ningún tipo de limite de tiempo. Desde nuestro lanzador podrás instalarla.



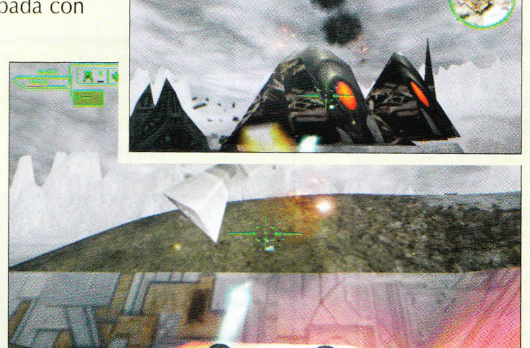


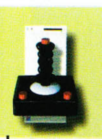


UPRISING 2

Pentium 166, 32 Mb.RAM, H.D. 46 Mb., T.Vídeo SVGA.

Acción trepidante en 3D. Poseemos una extraordinaria nave, equipada con los últimos avances en tema de armamento, para luchar contra todos los enemigos que se nos pongan en nuestro camino. Los espectaculares efectos de luz, los gráficos con perfecta ambientación, permiten muchas horas de adición frente a está segunda parte. Desde nuestro lanzador podrás instalar la demo sin problemas.





THIEF

Pentium 166, 32 Mb.RAM, H.D. 60 Mb., T.Vídeo SVGA.

En esté arcade 3D en primera persona, nos encontramos en la época medieval donde deberemos combatir contra todos los soldados y enemigos que nos impidan llevar a cabo nuestra misión. Cuenta con una herramienta propia, con gráficos detallados y mucha suavidad. Desde el lanzador, la demo se instala en el disco duro automáticamente. Una vez instalada, ejecuta el archivo thiefd.exe que se encuentra en la ruta donde has descomprimido la demo.



PARCHES

IGNITION VOODOO 2

El juego de la firma Virgin ya posee un nuevo parche para poder ser jugado con las tarjetas aceleradoras equipadas con un chip Voodoo 2. Ya salió un parche de estas características para las tarjetas Voodoo.
Aunque los gráficos no mejoran considerablemente la jugabilidad aumenta casi en un 200 %.

GRIM FANDANGO

Aunque Lucas Arts realiza una serie de juego de alta calidad, os traemos este parche para la última aventura llamada Grim Fandango. Recuerda tener el juego instalado para ejecutar el parche.

EUROPEAN AIR WAR

Una actualización para la versión 1.1 de European Air War es la que puedes encontrar en nuestro CD. Recuerda que si no tenemos el juego residente nos pedirá donde localizar el archivo de arranque llamado "EAW".

FALCON 4.0

Unicamente para la versión (US) podemos utilizar este parche. Actualizara de la versión 1.0 a la 1.03. Los cambios no son muy apreciables pero soluciona problemas con las partidas multijugador.

RETURN FIRE II

Este título tiene una serie de problemas que han sido subsanados con este Service Patch 1.1. Realmente es interesante instalarlo ya que no se nos producirán esa serie de bloqueos que ocurrían con las tarjetas Banshee.

JOHNY HERBERT GP

Y parece que la cosa va de partidas multijugador. Aquí te mostramos este parche que tendremos que descomprimir en el HD y posteriormente ejecutar el archivo JHGP.
Recuerda sobrescribir el ejecutable que nos realiza la instalación original del juego para poder disfrutar del parche.

Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.



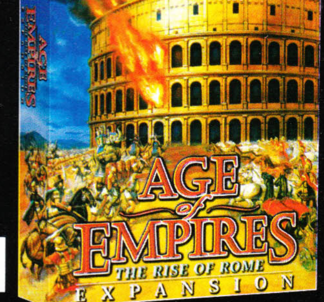
Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.





Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.
Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.







Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión. (Incluye cupón de reembolso de 2.000 ptas. en el interior para usuarios registrados de Age of Empires).

*Precio de venta aconsejado, I.V.A. incluido.









¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**

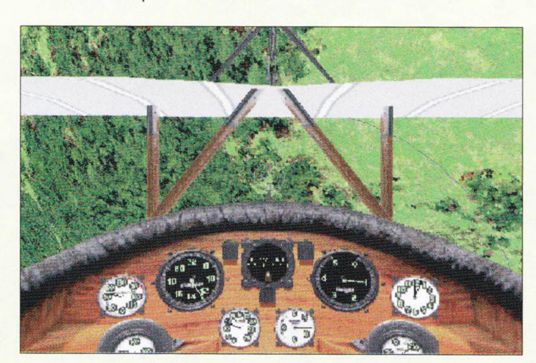




RED BARON 2

Pentium, 16 Mb.RAM, H.D. 10 Mb., T.Vídeo SVGA.

A vueltas con los simuladores de vuelo basados en la segunda guerra mundial, Sierra lanza esta segunda parte de un clásico. Esta demo que os ofrecemos, permite realizar una pequeña campaña en solitario o jugar la versión multijugador. Hay que resaltar que en las partidas multijugador hay que instalar el juego en los dos ordenadores para poder jugar correctamente.
Tanto la jugabilidad como los gráficos son de un alto nivel y nos dejarán impresionados. Desde nuestro programa lanzador, podrás instalarla.



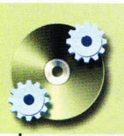


DUELO DE HECHIZEROS

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 60 Mb., T.Vídeo SVGA.

Hechizos, magos, control supremo. Esto es lo que nos ofrece este excitante juego, con tintes estratégicos. Los gráficos en vista isométrica, son de una gran calidad así como su jugabilidad. En esta demo totalmente jugable, podemos realizar completamente el entrenamiento que se nos ofrece, así como una lucha de titanes entre varios magos.
Pronto podrás encontrar de una review del juego en la cual te explicaremos todos los secretos y trucos que tiene este gran título de la casa Virgin.
Desde nuestro lanzador podrás instalarla y disfrutar de ella.





RING

Pentium 133, 16 Mb.RAM, 0 H.D. Mb., T.Vídeo SVGA.

Sumérgete en está impresionante aventura gráfica, con una estupenda música e impresionantes gráficos. En este video que funciona desde el CD-ROM, podrás ver todas las secuencias del juego.
Encontraras un amplio reportaje en el interior de la revista.
Te proponemos que escuches bien el sonido porque realmente es impresionante.
Desde nuestro lanzador podrás ver el vídeo y disfrutar de una paqueña aventura de fantasía.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

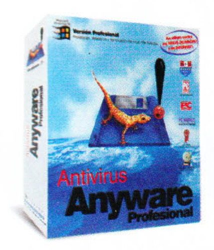
Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.
Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de:
Lunes a Jueves:15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

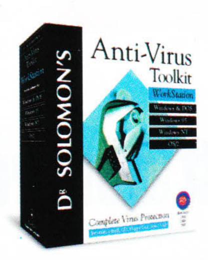
PROBLEMAS DEL CD
Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:
TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Manuel Hernando)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo.
- Recuerda que en el apartado utilidades del CD encontrarás nuevos drivers para las últimas tarjetas aceleradores 3D que hay en el mercado.



Lo mejor en España.



Lo mejor en Europa.



Lo mejor en el Mundo.



Nuevo VirusScan 4.0

Lo mejor de lo mejor de lo mejor de lo mejor.

Si existe alguna forma de definir el nuevo antivirus **VirusScan 4.0** es ésta. **Network Associates** ha desarrollado un nuevo producto con lo mejor de las tres compañías líderes en el mercado de antivirus: **McAfee**, **Dr. Solomon´s** y **Anyware**. **VirusScan 4.0** aporta un **revolucionario motor de búsqueda** y un **interface innovador** que facilita su manejo incluso a los más inexpertos. Integra **WebScanX**, la mejor protección contra los applets hostiles de Java y controles ActiveX malignos. Nuevo **VirusSan 4.0** ¿Por qué conformarse con cualquier cosa pudiendo tener lo mejor?

Además **McAfee** lanza su nueva familia de productos para su Pc:

•**McAfee Office**. Todas las utilidades, protección antivirus y herramientas de mantenimiento que su Pc necesita.
•**Nuts & Bolts 98**. El conjunto de utilidades más vendido del mundo: arregla, acelera, limpia y pone a punto su Pc.
•**PGP**. El mejor software de encriptación del mundo.
•**Hurricane 98**: Toda la velocidad que su Pc necesita.
•**2000 Toolbox**: Soluciona el problema del año 2000.



WWW.NAI.COM

NETWORK ASSOCIATES ORENSE, 4. EDIFICIO TRIESTE. 28020 MADRID.

TEL.: 902 40 10 50 - 91 598 18 00 FAX: 902 40 10 10 - 91 556 14 04

BREVES

¿Es DVD el DVD?

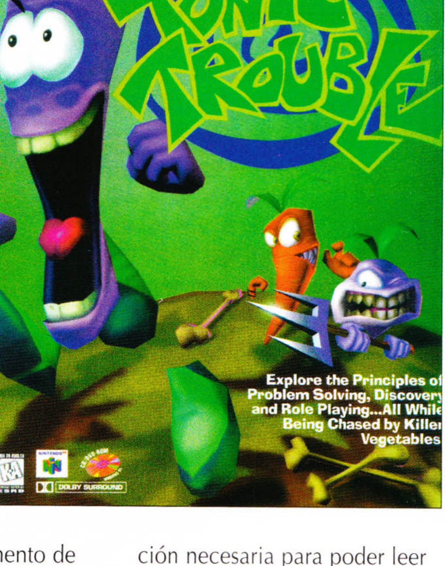
Cierta casa de corte anglosajón en sus instalaciones de Madrid recientemente nos han comunicado al ir a adquirir un film en DVD que el DVD no es una película si no que el DVD es DVD.
Cual es nuestra sorpresa que creíamos que el DVD es un formato tanto de PC como de películas pero realmente según ellos esto no es así.
Y nosotros desde la redacción de PC Player planteamos la siguiente cuestión. Queremos que nos mandéis E-mail a la dirección pcplayer@towercom.es contestándonos si el DVD es un formato o por lo contrario el DVD es simplemente DVD.

Half Life 1.0.0.8

El mes pasado os ofrecimos una noticia la que os ampliamos en este número.
Resulta que la gente de Sierra ha puesto una nueva versiión del parche para el conocido Half Life. Esta actualización funciona correctamente pero por motivos de redacción nos ha sido imposible incluirlo en el CD-ROM que acompaña a la revista.
No obstante os indiicamos que el próximo mes intentaremos incluir tanto el de multijugador como el de un sólo jugador.
Para aquellos que no puedan esperar la dirección para bajarlos es: www.3dfxmania.com y acupa 2,5 Mb mientras que la server ocupa 65.

Ubi Soft contra la piratería

Macrovision Corporation, una empresa dedicada a la seguridad electrónica, ha anunciado la firma de un contrato con Ubi Soft para publicar sus productos con nuevas medidas de seguridad. "Las compañías de software están invirtiendo mucho dinero y esfuerzo en la industria del videojuego, pero descuidan sus productos frente a la creciente epidemia de la piratería de software" ha dicho Yves Guillemot, presidente de Ubi Soft Entertaiment, "creemos que es vital el uso del sistema Safedisc de Macrovision para asegurar la protección de nuestros clientes y mantener nuestra reputación". Durante los primeros sesenta días de empleo de este sistema ya se han protegido más de un millón de copias y se han entregado diecisiete licencias mundiales para reproducir originales. Otras empresas como Interplay, GT Interactive o Microprose también usan este sistema.
La tecnología Safedisc es una solución basada en software que no requiere ninguna modificación un equipo de reproducción normal de CD-ROM. Está basado en dos protecciones, una mediante firma digital de disco por software y otra por una cubierta multicapa encriptada que protege el contenido del disco. La firma digital, que no puede ser copiada por equipos convencionales de duplicado de CD-ROM.
Es introducida por el láser en el momento de la creación del master de copiado. Cuando una copia autorizada es introducida en una unidad lectora, el software de autentificación busca la firma digital y carga la información necesaria para poder leer los datos encriptados del disco. Si la copia que se introduce no tiene esa firma digital, no se podrán leer los datos del disco. Otra herramienta incluida en esta tecnología es un sistema multi-nivel para evitar la desprotección por hackers de las copias. Este sistema va dirigido especialmente para evitar copias a nivel doméstico y dificultar al tarea de hackers y piratas comerciales.





¡Lara Croft desnuda!

Interviú ha publicado unas fotos de la modelo Nell McAndrew la cual encarnaba el papel de Lara Croft. No hace mucho tiempo te mostramos unas imágenes en las cuales podíamos observar al avispado redactor jefe de la revista con la modelo, en esta ocasión apreciamos a la derecha de la imagen al mismo y a la izquierda a Manuel "un colaborador de la revista que no suelta la cintura de Nell ni un solo segundo". En la otra foto apreciamos la portada de la prestigiosa Interviú en la cual es exclusiva la modelo.
"Creemos que después de pasar unos momentos con la redacción de PC Player ha sido la gota que ha colmado el vaso para mostrar sus intimidades" :).
Hay mucha gente que ha perdido la ilusión por la modelo, pero también hay que decir que hay millones de personas que han podido apreciar los placeres de Lara "Nell" que no son pocos. ¿Apreciais la cara de felicidad de los tres.?





Novedades en los próximos meses

Son muchos los títulos que nos llegarán pronto a la redacción y que posteriormente podéis encontrar en la calle para comprarlos y pasar muchos ratos divertidos frente al ordenador.
Uno de ellos es **The Lady, the Mage and the Knight**, un juego RPG que nos deja con los pelos de punta puesto que sus gráficos superan mucho lo anteriormente visto. Posee un desarrollo por parte de la firma **Larian Studios** y no se sabe quien lo distribuirá en nuestro país.



Experience es otro titulo 3D que llegará pronto que como requisito imprescindible será la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D. Un juego muy extraño aunque esperamos que divertido a la vez.
Por último y no queremos que se piense que es peor, **Southpark**, un juego desarrollado por **Iguana** y distribuido en nuestro país por **Acclaim**. Rumores nos han llegado que este juego no posee un código de programación muy elevado y que será muy simple, pero simplemente son rumores. Aquí te mostremos imágenes de los tres juegos para que abras los ojos y no dejes pasar la oportunidad de saber de ellos.



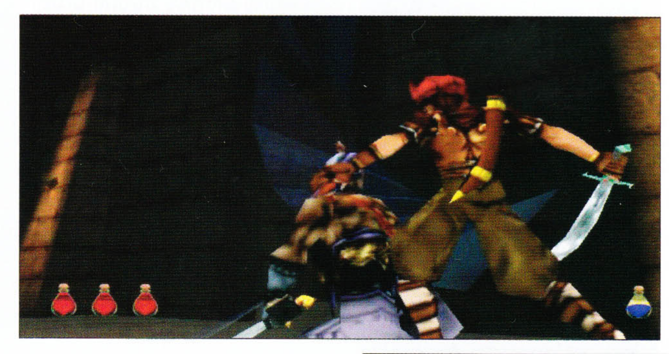
Close Combat III

Ha parecido la versión preview de Close Combat III: el frente ruso, titulada El Preludio de Citadel. En el verano de 1943 tuvo lugar en el frente situado al Este de Alemania la operación de ataque conocida en clave como operación Citadel. Considerada la mayor ofensiva con tanques de la Segunda Guerra Mundial, la acción tiene lugar en el Oeste de Rusia y en ella participaron más de 6000 tanques, 4000 aviones y más de dos millones de soldados. El jugador podrá elegir entre el bando Alemán o el bando Ruso y tendrá que sortear edificios en ruinas y parajes desolados a lo largo de la frontera entre el Este y el Oeste. Controlaremos tropas de asalto, ingenieros militares, tanques Tiger, lanzacohetes y baterías.

500.000 copias vendidas de Settlers III

Blue Byte ha anunciado la venta de 500.000 copias de su último lanzamiento, Settlers III. Un juego de estrategia que continua con la saga fundada por sus dos versiones anteriores y de las cuales se vendieron más de un millón de copias en todo el mundo. El juego está disponible en más de 3.700 tiendas en Norteamérica y ha sido traducido a 13 idiomas entre los que está el español. Pronto se pondrá a la venta en el resto del mundo con las versiones traducidas los demás de los idiomas. Thomas Hertzler, presidente de la compañía, atribuye este alto número de ventas, en parte, a la incorporación de un sistema anticopia que dificulta su falsificación y hace que las copias pierdan calidad frente a los originales. Este sistema se llama Sysiphus y plantea problemas en algunos ordenadores personales. Pero la compañía se ha comprometido ha depurar el sistema y solucionar el problema.





Príncipe de Persia

Este parece que es el cuento de nunca acabar. No se deciden a finalizar el proyecto. Esperamos que dentro de poco podamos disfrutar de este juego que va tomando forma considerablemente y nos tiene con el corazón en un puño. Por el momento sólo te podemos mostrar más imágenes y esperar sentados a que nos llegue una muestra para ofrecerte un preview del juego.



BREVES

PC Fútbol 7

Ya esta aquí la nueva versión del gran juego tipo manager de fútbol. Aunque son algunos los problemas que posee esperamos que pronto este disponible algún parche para poder solucionar los pequeños cuelgues que sufre. Desde aquí os tendremos informados y esperamos indicaros la dirección donde adquirirlos.

Ignition Voodoo2

Hace algún tiempo te mostramos aquí donde podías localizar el parche que te permitía utilizar el juego Ignition de Virgin con la potencia de una Voodoo. Ahora después de la implementacion de las tarjetas Voodoo 2 y Banshee, la casa se ha puesto manos a la obra y te presenta un parche compatible con las dos tarjetas. Este lo puedes localizar en www.3dfxmania.com y ocupa unos 700 kb.

SiN

Dentro de poco nos beneficiaremos de un nuevo paquete de misiones para el SiN. En estos podemos jugar partidas multiplayer, pero realmente lo que interesa a muchos usuarios del juego son las misiones de un solo jugador. En cuanto sepamos algo más de este rumor te lo haremos saber.

SimCity 3000

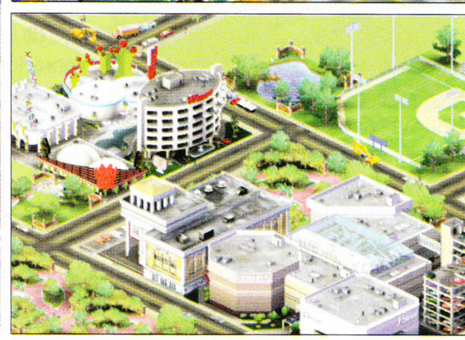


Con *SimCity 3000,* el jugador tiene muchos más elementos a su alcance para construir y controlar su ciudad. *SimCity 3000* dispone de un avanzado simulador de ciudad que permite ampliar la nueva metrópoli, dependiendo de las decisiones que tome como alcalde de la misma.
Esta nueva versión permite al usuario crear su versión de las más fabulosas ciudades del mundo, utilizando paisajes tales como los de San Francisco o Berlín, y edificios prominentes como "La Sagrada Familia" de Barcelona, "El Palacio Real" de Madrid o los mismísimos "Empire State" de Nueva York, el "Big Ben" de Londres, entre otros muchos más. Para poner su sello personal en su ciudad, el jugador debe construir edificios de diseño exclusivo, utilizando la herramienta de construcción de arquitecto de SimCity. A continuación, puede utilizar el zoom para situarlos junto a su metrópoli y cobrarán vida mezclándose con la gente y el tráfico, en colores realistas y con pleno sonido 3D.
Sin embargo, el jugador/alcalde no estará solo: tendrá que sopesar consejos y peticiones de sus expertos consejeros, de los ciudadanos y de las ciudades vecinas, pudiendo negociar con ellas y compartir -o incluso vender- recursos, como energía eléctrica o reciclaje de basuras. También deberá prepararse para tomar decisiones complejas en circunstancias especiales, en distintos escenarios y en desastres, como inundaciones, terremotos, etc. SimCity 3000 permite que, cuando haya creado su utopía urbana, el jugador pueda compartirla con el resto del mundo, gracias a http://www.electronicarts.es/simcity3000 , una comunidad en Internet en la que los aficionados al producto pueden interactuar, participar en concursos y dar a conocer sus SimCities.



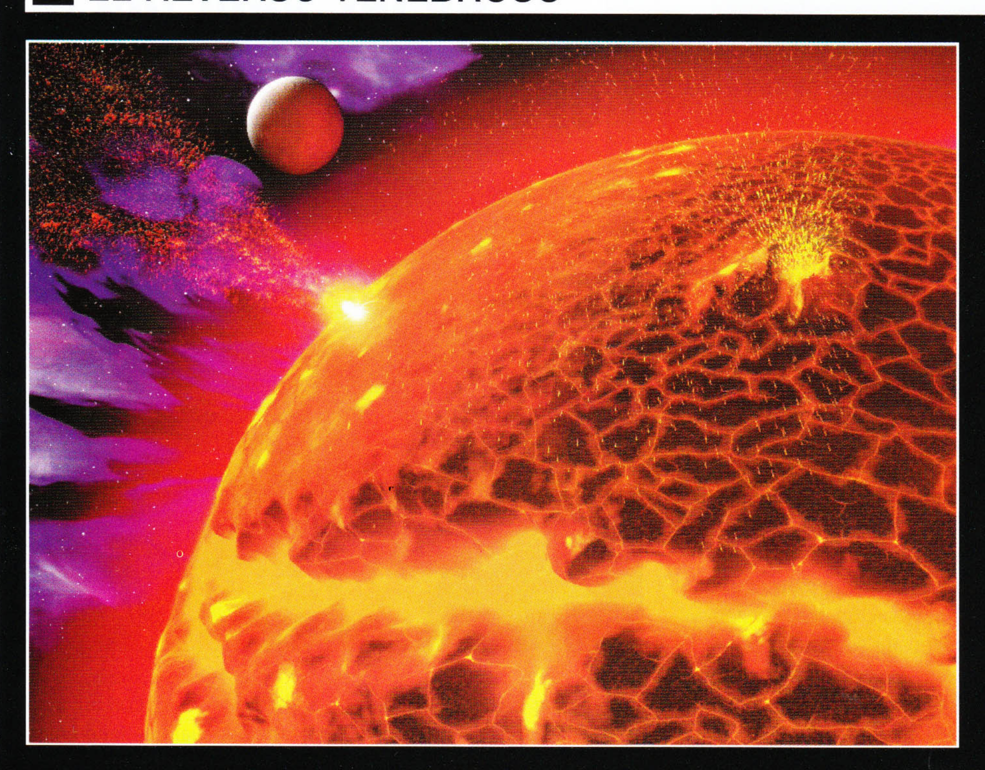








EL REVERSO TENEBROSO



La era del 3

Año nuevo, vida nueva reza el dicho popular. Esto parece aplicarse también a los fabricantes de hardware y software que, siguiendo la tendencia de la actual vorágine consumista (España va bien), insisten en convencernos de que todo lo que hemos comprado en los últimos meses ya no sirve para nada.

Intel, la todopoderosa fábrica de sueños, en nuevo alarde de poderío tecnológico nos presentará en Marzo un nuevo Pentium III, con mejoras en la parte MMX, y aún más velocidad. Estos procesadores comenzarán en los 450 MHz y llegarán hasta los 600 antes de final de este mismo año. Algo que hará babear a cualquier forofo de la potencia por mor de la potencia. En realidad, este nuevo engendro no es otra cosa que un Pentium II con 70 instrucciones MMX nuevas que facilitarán todas las tareas relacionadas con la representación visual y las multimedia. Algo fantástico para todos los jugones empedernidos que se precien. Por otro lado, en la segunda mitad del año aparecerán estos mismos chips con un bus de 133 MHz, lo que implicará automáticamente tirar a la basura la placa madre actual, con su pobre bus de 100 MHz. Qué cosas. Y yo que me creía que acababa de comprar lo último de lo último. Qué iluso.

Pero el horizonte de la potencia informática brutal sigue en movimiento continuo. Voodoo III es el nuevo caballo de batalla para juegos que se discierne a lo lejos, aunque parece que viene al galope. Con más y mejor resolución, millones de polígonos por segundo, trillones de texels por segundo y cuatrillones de operaciones en canal. Por decir algo, vamos. De nuevo vemos con ojos llorosos de pena cómo nuestra queridísima Voodoo II que tantas satisfacciones nos ha proporcionado va a sufrir una muerte rápida, acabando en el mismísimo cubo de la basura y el olvido, sustituida por su sucesora en cuanto tengamos el dinero para poder permitírnosla, claro.

¿Y el software? Quizá es el único que recibirá el perdón de Dios ya que, una vez que nos hemos acabado un juego ¿qué hacemos con él? Comprar otro, naturalmente. Id Software, consciente de este proceso mental y neuronal simple de todo adicto al PC, nos trae en breve Quake III. Una bonita mejora de Quake II, pero que no tendrá todo lo que podremos ver en Trinity, de la misma casa. Y digo yo: pues si Trinity lo va a tener todo y será tan fabuloso, ¿para qué queremos un Quake II? Ya nos esperamos un par de meses mas. Pero no. La caja registradora debe seguir sonando sin compasión y por ello hay que producir, a costa de lo que sea, nuevos productos. Aunque sólo sean seminuevos.

Así que hay que plantearse muy seriamente ahorrar cantidades industriales de dinero este año, dejar de fumar, de beber, de salir y los demás vicios innecesarios. La misión de todo fan de la informática es básicamente la de hacer ricos a los productores de hardware y software, mordiendo una y otra vez (con gusto, por supuesto) el anzuelo de los nuevos productos. No somos sino los conejillos de indias de un enorme experimento sociológico mundial cuya finalidad oculta seguramente sólo la sabe el famoso "fumador" de los expedientes X.

Tened en cuenta, amable lector, que cada vez que nos acercamos con nuestra tarjeta de crédito o nuestro dinero a la tienda más próxima, el Dow Jones sube tres puntos. Como poco.

Eso sí, nos queda el pobre consuelo de que a partir de ahora vamos a poder pagar en Euros, con lo que las facturas sólo serán de dos o tres dígitos. Mal de muchos, consuelo de otros.

Señores: "Más diversión, menos dinero"
He dicho.

El Barón Harkonnen
harkonnen@geocities.com



Este mes nos han llegado muchas noticias internacionales. Aunque no podemos mostraros todas, hemos recolectado las mejores para ofrecéroslas en primicia. Esperamos que sean del agrado de todos.

Shadowman, del cómic al ordenador

La conversión de personajes desde el mundo del cómic siempre ha sido una forma fácil de nutrir el mundo de los video juegos con nuevos personajes. Ultimamente este camino ha sido de doble sentido, apareciendo cómics de personajes sacados de videojuegos de éxito. Esto asegura un intercambio de público entre dos mundos afines y una publicidad inicial atraída sólo por el personaje. Pero el caso que nos ocupa corresponde al primer grupo. Del cómic al juego.
De la mano de Acclaim controlaremos a Shadowman. Para aquellos que no conozcáis a este superheroe, haremos una pequeña presentación.
Shadowman es un cómic de los clasificados para "lectores maduros", para "adultos". Con una violenta presentación visual y con una ambientación gore, estamos frente a una publicación de carácter oscuro, que será un perfecto reino para las mentes de los programadores más retorcidos. Shadowman cuenta las hazañas de un asesino a sueldo del submundo de New Orleans, Mike LeRoi. Este asesino, mezclado en el mundo del voodoo (sólo voodoo, sin chip) viaja al mundo de los muertos donde se convierte en Shadowman, un guerrero zombi con poderes sobrenaturales.
En este juego, controlaremos a Mike LeRoi y a su mutación zombi en el mundo de los muertos, Shadowman, dependiendo de donde se desarrolle la acción. Con una perspectiva en tercera persona, comenzaremos nuestra aventura en los pantanos de Louisiana, donde buscaremos a Nettie, una sacerdotisa voodoo que nos encomendará nuestra primera misión. Nettie ha tenido un sueño premonitorio y ha visto el fin del mundo. Nos encargará viajar al reino de los muertos



para buscar el lugar a donde van los asesinos en serie cuando mueren. Desde este punto el horror se sucederá, tanto en forma de escenas, como en forma de extraños enemigos querrán nuestra sangre, como textos en los archivos de la policía sobre asesinos en serie. Nos encontraremos envueltos por terror, sangre y maldad.
La historia que nos cuenta el juego es mucho más compleja de lo que simple vista nos puede parecer. La propia historia de Shadowman saldrá a relucir con los fantasmas del pasado y nos guiará hacia tétricos pasajes.
En el aspecto técnico, el juego se nos plantea como un productoarcade con total libertad de movimiento, con un argumento inicial que tendremos que investigar y desarrollar como si se tratase de una aventura o un juego de rol.
Contaremos con la posibilidad de manejar las dos personalidades de Shadowman, con sus puntos en común y sus diferencias. El control de los movimientos y el interfaz es el mismo en ambos casos, pero el arsenal de armas y los conjuros voodoo serán particulares para cada personaje.
Nos hemos encontrado con un proyecto ambicioso, pero esperamos que no se quede sólo en un proyecto y pronto podamos empezar a ver nuevas demos y más datos de este lúgubre guerrero.



Nuevo nivel para Half-life



Valve ha anunciado la aparición de un nuevo nivel para Half-life desarrollado por Randy Lundeen. El nuevo nivel se llamará Gasworks y estará indicado para aquellos que disfrutan con el empleo de armas con mira telescópica, estará formado por grandes espacios abiertos, pasarelas, túneles y demás zonas propensas al empleo de estas armas. Permitirá el juego de hasta 24 jugadores y se encontrará en la Red para su descarga.



Turok, más Turok

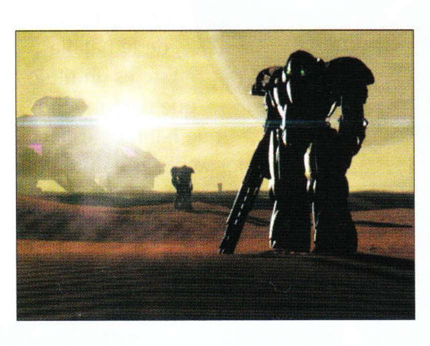


Tenemos nuevas noticias relacionadas con el mundo de Turok. Cuando todo el mundo estaba expectante ante la aparición de Turok 2 para Nintendo 64, y cuando se habían multiplicado las listas de reservas en los principales centros de distribución, resulta que los primeros afortunados en probar su ansiada adquisición se llevan la frustración del siglo al ver que sus copias no funcionan. Al parecer, según a reconocido la empresa productora, las mil primeras copias han aparecido con un problema de fabricación en el cartucho y por eso dan problemas. Todos aquellos que os encontréis en esta situación no os preocupéis porque Acclaim se ha comprometido a sustituir las unidades defectuosas.

Y más novedades Turok. El éxito de ventas de Turok 2 está siendo tal que en los primeros días de venta, ha desbancado de la primera en las listas de ventas al mismísimo Zeldă.

Cuando todavía no se ha terminado de distribuir la segunda parte de Turok, directivos de la empresa Acclaim han reconocido estar trabajando ya en la tercera parte de Turok. No han afirmado ni han negado la aparición de una tercera parte, sólo el trabajo en la continuación en una tercera parte, que si viese la luz sería para finales de 1999; pero sin abandonar todavía el proyecto Turok 2. Cuando el río suena...

Brood Wars revienta Battle.net



La primera semana del año Blizzard anunció el primer torneo en línea de los nuevos niveles de Starcraft: Brood Wars. El torneo tuvo lugar del 8 al 10 de Enero y se celebró en el servidor de juegos en línea de la compañía: Battle.Net. En sólo tres días se disputaron cerca de 500.000 partidas. Para poder acceder a la siguiente fase del torneo se debían ganar 10 partidas, requisito que cumplieron 38.000 jugadores de todo el mundo. Ahora se creará una liga, que durará tres meses y en la que se eligirán a los 16 participantes de la siguiente ronda. A mediados del año se celebrará un campeonato mundial del cual saldrán los mejores jugadores a nivel mundial. Blizzard ha destinado más de 20.000 dólares en premios para los vencedores. Si estás interesado en participar, anímate sólo tienes que ganar 10 partidas en el servidor www.battle.net.



La guía de Zelda, éxito de ventas

El lanzamiento de un videojuego lleva consigo la aparición de toda una serie de productos de publicidad anexoss. Este ha sido el caso del juego para Nintendo 64: La leyenda de Zelda; junto con el cual han aparecido toda una serie de productos como libros, discos, o camisetas. La sorpresa ha saltado cuando una guía del juego publicada por Prima Games se ha situado entre los 100 libros más vendidos del momento (en la posición 80). En el libro, que es una completa guía de más de 150 páginas, encontraremos todos los mapas del juego, sus trucos, la solución a todos sus rompecabezas y otros datos relativos. Si quieres echar un vistazo al libro, lo podrás hacer en las páginas especializadas en Internet.

SILVER

COMPAÑÍA: Infogrames

DISTRIBUIDOR: Infogrames

Este título nos recuerda a un clásico de PlayStation que ha visto la luz en PC. Hablamos de Final Fantasy VII. Si hacemos memoria recordaremos que este juego se caracterizaba principalmente por sus gráficos poligonales y por sus batallas por turnos.

Ahora de la mano de Infrogrames nos llega un título llamado Silver, en el cual encarnaremos a un joven guerrero que tiene que localizar a su amada secuestrada por el malvado caballero.

Para ello el juego cuenta con un toque muy especial en su desarrollo.

Los objetos que utilizamos podemos usarlos de forma sencilla gracias a su interface y a la presencia del ratón. Con este y la presión de la tecla Control del teclado, podemos asestar cualquier tipo de golpe a la persona que tengamos enfrente de nosotros.

La música de estos juegos se caracteriza principalmente por su melodía y por su integración en la historia. Silver no podía ser menos y cuenta con una estupenda banda sonora. Aunque nos cueste creerlo este juego superará a Final Fantasy en muchos aspecto ya que las batallas en vez de ser por turnos son libres, pudiendo propinar un golpe cuando nosotros queramos.

El inventario es muy curioso ya que dentro de las opciones que nos aparecen presionando el botón derecho del ratón podremos seleccionar otras sub-opciones que a su vez nos conducen a ítems u objetos para poder ser utilizados.

También podemos controlar cualquier tipo de magia. Estas aparecen reflejadas en la pantalla y podemos utilizarlas en cualquier momento de la batalla.

Este es un título que dará mucho que hablar y esperamos analizar en profundidad dentro de muy poco para ofreceros todos sus secretos y las misiones que encierra en su interior.



Al más puro estilo Final Fantasy VII, nos llega un título que nos ha dejado con la boca abierta de par en par.

16-AGGRESSOR

COMPAÑÍA: Virgin

DISTRIBUIDOR: Virgin

Uno de los aviones más poderosos es el F16 y se han intentado plasmar muchas veces los movimientos del mismo en un juego de PC.
En ocasiones esta bien que los juegos sean demasiado simulador pero en el caso de este además de ser simulador es muy arcade.
De esta forma podemos sentir lo que un piloto experimenta cuando entra en combate.
Además de contar con muchas misiones también podemos volar en algunas de reconocimiento, puesto que la alta velocidad que nos proporciona el aparato nos hará inalcanzables para los misiles tierra aire.
La calidad gráfica del juego es muy alta, y podemos jugar tanto con tarjeta aceleradora como con tarjeta 2D normal, eso sí, la suavidad de los movimiento no se acercará ni por asomo.
La música, por cierto muy acertada, está ambientada dependiendo de la misión que desempeñemos. Un punto negativo a tener en cuenta es que al ser tan veloz en movimiento el juego hay veces que no nos da tiempo a reaccionar y nos estrellaremos contra el suelo sin nisiquiera darnos tiempo a saltar de la cabina del piloto.
Un juego de aviones que competirá directamente con Falcon 4.0 que es otra maravilla de la simulación de aviación.



Dentro de toda la amplia gama de juegos de simulación podemos encontrar a este con una gran calidad por su parte.

STARSIEGE TRIBES

COMPAÑÍA: Sierra

DISTRIBUIDOR: Cocktel

Como si de la película Starship Troopers se tratase nos encontramos frente a un juego que su principal objetivo es la partida multijugador tanto por red como por Internet.
Un juego de acción en 3D con gran dosis de violencia. Como si de una batalla se tratase nos enfrentaremos contra el Nº de enemigos que nosotros queramos y el objetivo es implantar tu bandera en el territorio de ellos.
La espectacularidad de las armas es muy elevada. Simplemente te comentamos tres para que observes de que hablamos.
La primera es una simple y potente escopeta de plasma, la cual escupe una serie de proyectiles de color rojo, como la sangre.
La segunda, todos nos acordamos del arma Nº 5 de Doom, pues bien en esta ocasión con un toque más futuristas nos encontramos frente el mismo estilo de arma (mucho ruido y muchas, nueces).
Y por ultimo un lanzador de discos cósmicos de color azul, los cuales poseen un alcance muy elevado e impactarán contra cualquier tipo de objeto que nos encontremos en nuestro camino.

Un juego que en principio está orientado más a las partidas multijugador.

Esperamos que pronto salga al mercado este juego y dé un enfoque más progresista a lo que por ahora no son más que juegos 3D sin ningún aliciente.

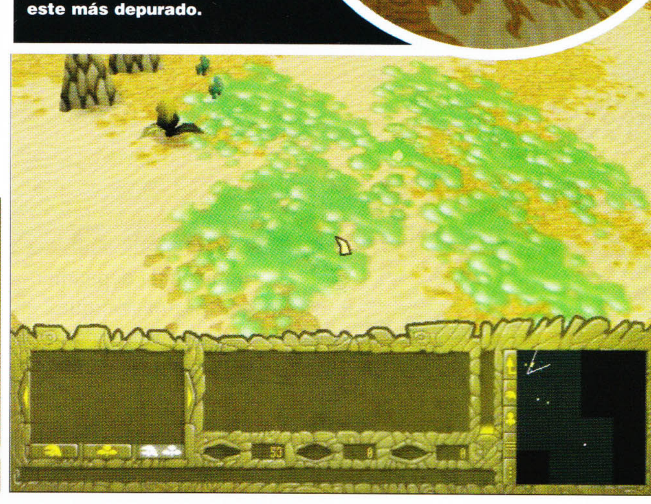
DOMINANT SPECIES

COMPAÑÍA: Take 2

DISTRIBUIDOR: Proein, S. A.

También a la estrategia han llegado las implementaciones de las tarjetas aceleradoras 3D. De esta forma son muchas más las perspectivas que podemos tener de un juego o de una situación en concreto.
Pero también hay que aclarar que los juegos 2D de estrategia son muy buenos y desde Commandos, el juego realizado en nuestro país, no hemos visto nada que nos asombre tanto.
En Dominant Species tendremos, como su propio nombre indica que dominar una especie para hacernos con el control del planeta. Para ello tenemos que seleccionar muy cautelosamente las construcciones que debemos realizar para protegernos y a su vez atacar a las demás especies que hay en el planeta.
Con la implementación 3D podemos subir montañas o andar durante horas por tierras totalmente llanas. La música del juego deja mucho que desear al igual que los efectos de sonido.
Esperamos que en la versión final hayan cuidado aspectos como el de la resolución, ya que sólo podemos elegir entre 320 x 200 ó 640 x 480 pixeles, unas resoluciones muy bajas para las que ya hay en otros juegos que implementan 3D. Una aventura bastante difícil que pronto analizaremos en las paginas de la revista y sobre la que os daremos una opinión más extendida.

Esperamos que este título este más depurado.



RUTHLESS.COM

COMPAÑÍA: Take 2

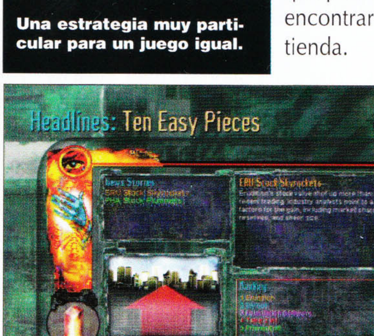
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

Otra visión de la economía invade el PC. Son muchos los juegos que hay ahora en el mercado y casi todos con las mismas características. Juegos de acción en 3D o bien simuladores de coches o aviones conel único interés de matar al enemigo en el menor tiempo posible.
También hay que decir que el usuario final es lo que busca, por eso este juego esta dedicado a un publico mucho más selecto y tranquilo.
Se trata de una idea del escritor Tom Clamcy´s. Este os sonará por su intervención en el guión de Rainbow Six (un juego de estrategia en el que encarnábamos a un comando especial).
Cierto es, que este software de estrategia financiera, como no vea la luz en nuestro país en una versión castellana no tendrá muchas posibilidades y será otro título más que podremos encontrar en la tienda.





Una estrategia muy particular para un juego igual.



El aspecto gráfico, aunque no es muy alentador encierra muchas posibilidades y gracias al tutorial que podemos encontrar en el CD y la documentación adjunta, nos enteraremos de la misión a realizar.
Salid de la banca rota y haceros con el control del mundo financiero.
Os dejamos con algunas imágenes para que observéis el tablero en el que se desarrolla este producto llamado



QUAKE II: EXTREMITIES

COMPAÑÍA: Activision

DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

Ante la inminente llegada de la tercera entrega del juego, este es el último paquete de misiones que se pondrá, en breve en nuestro país a la venta.
La particularidad es que sólo permiite desarrollar partidas multijugador.
Puesto que Quake II ha cambiado radicalmente la manera de jugar en Internet, ID Software les debía a sus fieles seguidores un paquete de misiones de esta envergadura y calidad.
Para poder jugar a él deberemos tener una versión del juego y una conexión a Internet o una red local.
Cuanta con 14 niveles, los cuales han sido diseñados por los mejores profesionales del entorno. Además de los niveles podemos encontrar un editor de Skins de jugadores con el cual podemos crear o modificar la apariencia de nuestro jugador. Esto es muy usado por los usuarios que forman los clanes de Quake. Incluso dentro del CD encontramos la actualización a 2.20 para que las partidas no tengan ningún problema. Ojo los que dispongan de la versión 2.19 instalada, puesto que los SaveGames de Single player no funcionan.
Últimas misiones para Quake II antes de que aparezca el tan esperado Quake III, denominado ARENA.



Más misiones para Quake II, aunque unicamente sean para multijugador tanto en Internet como red.



TOY LAND RACING

COMPAÑÍA: Revistronic

DISTRIBUIDOR: Dinamic

Observando este título nos viene a la memoria un juego de Super Nintendo, hablamos de Mario Kart. Como si del mismo se tratase nos encontramos frente un juego de coches que su principal característica es hacer pasar un buen rato.
Con un desarrollo en 3D y gracias a la utilización de tarjetas aceleradoras podemos apreciar unos escenarios la mar de curiosos.
Podemos correr por Madrid, Sevilla y la mismísima Barcelona. Aparte cuanta con otra serie de circuitos, un total de 15.
Como ya suele ser normal en este tipo de juego podemos ver la pantalla dividida en dos cuando queramos competir contra un compañero.
Podemos seleccionar entre ocho personajes distintos con sus propios estilos de conducción. También, mientras corremos, escucharemos los comentarios de un presentador que nos narrara toda la carrera en castellano. Esto hace aún mucho más gracioso el juego. La dificultad va siendo progresiva a medida que avanzamos en los circuitos.
Para finalizar TOY LAND RACING tiene tres modos distintos de juego, por puntos, contrareloj y el último fuera.



Podemos dar un paseo por Madrid.

CARNIVERS

COMPAÑÍA: No disponible

DISTRIBUIDOR: No disponible

Quien no ha querido alguna vez dar caza y captura a un Tiranosaurio Rex. Ahora tenemos la ocasión de ver las criaturas de Parque Jurásico. Encarnaremos a un cazador furtivo que su único afán es atrapar una serie de especies para su laboratorio.

Parecido a Deep Hunter tenemos que seleccionar antes de jugar la especie- queremos cazar. Para ello seleccionamos el arma acorde con las condiciones climatológicas. Incluso podemos seleccionar el terreno. Ayudados por un rádar y una brújula localizamos al animal en cuestión y... "zas" le damos caza. Una vez abatido llegará una nave espacial y se llevará al objetivo dándonos nuevas coordenadas de donde podemos encontrar otro especimen.

El último, como no, es el Tiranosaurio Rex, que es el rey de la selva. Un entorno gráfico 3D para un juego que como requisito, será mejor tener una aceleradora 3D instalada en el PC para que funcione correctamente.

Contaremos con la posibilidad de utilizar unos prismaticos los cuales nos acercarán a las presas.

En el apartado del sonido sólo hay que destacar el ruido de ambiente que es muy tétrico y misterioso. Aunque la versión que nos han cedido gentilmente, no hemos podido apreciar la músca del juego por eso no podemos hablar de ella. Pero tened en cuenta no hacer ni el mínimo ruido.

Una idea simple pero muy bien encaminada a lo que serán las futuras cazas que nos permitirán mantener las especies protegidas vivas.

Un aspecto 3D diferente.





Escenarios simples para un juego con el que pasaremos unos ratos muy divertidos.





¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET

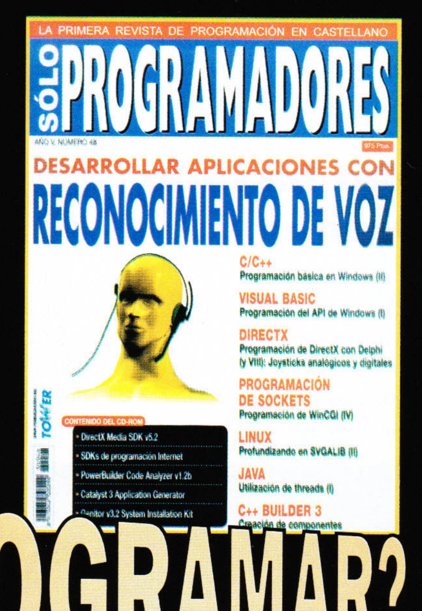


NAVEGAR,



LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMAR?

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. 91 6614211 Fax. 91 6614386

BALDUR´S GATE



La nueva creación ambientada en el universo de "Forgotten Realms" se convertirá en todo un título de culto del género. Aventúrate en los mundos perdidos y descubre la razón.

Para aquellos que todavía no sepáis, si es que queda alguien, de qué va esto del rol, o jdr, o rpg, como lo quieras llamar, te haremos una pequeña introducción. Básicamente estos juegos se adaptan desde su versión en tablero. Su planteamiento inicial es sencillo, encarnamos a un personaje, que nosotros crearemos y con el que viviremos aventuras. Los mundos a investigar, los enemigos, las misiones y todos los demás factores del juego son distintos para cada juego y cada partida. Las versiones para ordenador han generado mundos completos, mitologias, personajes y un gran número de seguidores.

Una de esas grandes sagas la forman todas las aventuras basadas en "Advanted Dungeons & Dragons" (AD&D) que han dado títulos tan conocidos como "Eye of the Beholder", entre otros. Dentro de ésta se encuentra una sección particular, "Forgotten Realms", con una localización geográfica particular y unos personajes y acontecimientos propios.

En esta nueva entrega se ha recogido la vieja esencia de los títulos antiguos y se han actualizado tecnológicamente y argumentalmente.

Un fantástico juego basado en Dungeons & Dragons

Un poco de argumento

Una vez situados, comenzaremos a desmigar la nueva aparición de la empresa Interplay.

Baldur´s Gate tiene lugar en "Forgotten Realms", más en concreto en la costa oeste del reino, la región llamada: la Costa de la Espada. Una comarca peligrosa y azotada por la inminente sombra de una guerra a gran escala.

Nuestra aventura transcurre en la zona comprendida entre la ciudad de Baldur, al Norte, y la ciudad de Amn, al Sur. La escasez de hierro y los altos precios de armaduras y armas hacen que la zona sea propicia para el robo y el pillaje. Te encargarás de esclarecer estos hechos y averiguar quién está detrás de todo esto y, por qué y para qué actúa de ese modo. Además esta investigación te aclarará quién eres tú y que tienes que ver en todo esto. Un huérfano educado por un mago en una pequeña ciudad que,



de la noche a la mañana, se ve involucrado en una trama de la que no conoce nada. Tendrás que luchar por tu futuro y sobre todo, por tu pasado.

Un mundo abierto

Tendrás muchas maneras de llegar al final, bien centrándote sólo en resolver este argumento inicial o bien ir solucionando cada una de las aventuras que se van planteando hasta conseguir toda la información necesaria para resolver completamente el misterio de tu pasado. Tu aventura se dividirá en capítulos, hasta hacer un total de siete, que serán marcados por una serie de hechos importantes. Pero que no sólo contendrán estos eventos particulares, sino que se complementarán con toda una serie de pequeñas aventuras que también marcarán tu vida. Estas aventuras irán



Unos gráficos parecidos a los que pudimos ver en Diablo, son los que observamos en la captura.



desde la más sencilla, como acercar un libro a una amiga, hasta la más complicada tarea de investigación y exploración de unas mazmorras. Cada una de las aventuras que inicies tendrán el final que tú decidas, influyendo en el conjunto global de juego.

Podemos elegir entre 16 razas y mezclas de razas

Por ejemplo, a la hora de solucionar los problemas existentes entre dos bandos rivales podrás tomar cualquier postura posible: alistarte por un bando en contra del otro, intentar negociar una solución amistosa entre ambos o bien permanecer al margen de la contienda y dejar las cosas como están. Cualquiera de las decisiones tomadas será la correcta e influirá en el posterior desarrollo del juego.

Esto ha hecho que se tenga un especial cuidado a la hora de diseñar los personajes, tanto a los principales como a todos los secundarios que aparecen en el juego.

Personajes

Comienzas el juego controlando sólo un personaje, al que pronto se le irán incorporando nuevos compañeros. En la creación del personaje se puede elegir gran cantidad de parámetros, que influirán en la forma de juego y en la forma de afrontar los acontecimientos. Podremos elegir entre seis razas y mezclas de razas, respetándose las que existen en el universo AD&D. Cada raza tendrá ocupaciones particulares, habilidades propias y conjuros particulares.



En esta captura te mostramos el poder de las magias.



Podremos elegir, para cada individuo que creemos, rasgos particulares desde la mentalidad, siendo marcadamente bueno o perverso, la fortaleza, la inteligencia o las dotes de mando; todas ellas clásicas en este tipo de juegos.

Pero mejorado por las posibilidades técnicas, no sólo podremos poner el nombre o la vestimenta a nuestro héroe, sino que podremos personalizarle al imagen y la voz; y si no nos gustan las que aparecen por defecto en el programa, podremos añadir las que nosotros queramos.

Todas estas variables del personaje irán aumentándose a lo largo del juego, ganando puntos de experiencia que podremos administrar para fomentar facetas del personaje. Harán que el personaje aumente desde un nivel cero hasta un nivel seis, para poder aprender nuevos conjuros y más habilidades. Dependerá de la astucia de la raza, de la ocupación de cada personaje o de los distintos factores elegidos para afrontar con mayor efectividad cualquier empresa.

El grupo

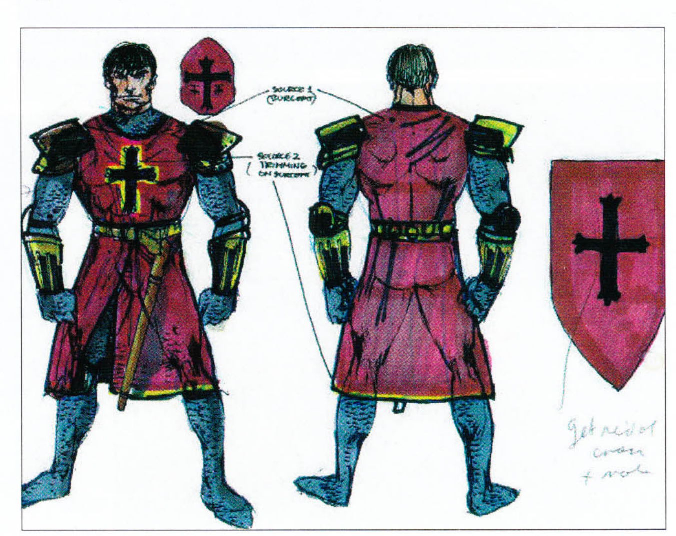
Los personajes que se sumarán a nuestro grupo tienen cada uno unas peculiaridades propias y deberemos saber aprovechar al máximo esas para conseguir un grupo eficaz y unido. Podremos reclutar, hasta contar con seis miembros, a grupos completos, como a matrimonios o grupos de magos. Pero tendremos que conseguir que el grupo sea homogéneo y no existan rivalidades entre los componentes, aunque éstas sean inevitables. Como en la vida real, cada individuo del grupo es un individuo particular y por ello actuará y responderá de forma distinta ante los mismos acontecimientos, así tendremos actitudes de enanos, propias de piratas maleducados o respuestas, por parte de magas, dignas de princesitas azules.

En nuestras manos estará saber manejar todos estos ingredientes para que nuestro grupo no sea una bomba en potencia. Además las cualidades y particularidades de cada personaje variarán con el transcurso de la aventura obligándonos a amoldarnos a la situación.

Para ayudarnos en el control del grupo disponemos de unos *scripts*, o guiones, con sentencias del tipo "si esto, entonces"...

Más que un mundo, un universo

Otro punto a destacar del juego es su extensión. Presentado en cinco CD-ROM ya nos podemos hacer una idea previa de su longitud. Pero no la apreciaremos realmente hasta





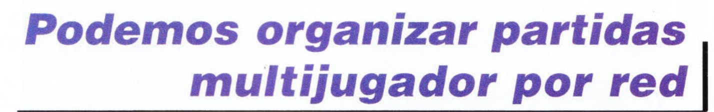




que no veamos el mapeado del juego. Para que os hagáis una idea, os damos algunos datos: los dibujos iniciales de la ciudad de Baldur ocupaban una pared de 2,5 metros por 6 metros, la extensión total del mapa de la Costa de la Espada está formada por 3.500 pantallas de 640 x 480 y el número total de pantallas del juego excede las 10.000. Pero esto no ha hecho descuidar el aspecto gráfico del juego y han sido creados gráficos en alta resolución, con una profundidad de 16 bits de color y cuidados al máximo. Para aumentar la sensación de realismo y el mejor

El total de pantallas del juego excede de 10.000

control sobre todos los aspectos del juego, la perspectiva elegida ha sido en tercera persona, una perspectiva similar a la isométrica empleada en otros títulos de esta empresa y que abandona la perspectiva en primera persona que se empleó en la saga "AD&D". Todos los complementos gráficos han sido muy trabajados, con nuevos efectos de iluminación y sombras que le dan un aspecto particular. Las condiciones de iluminación son especiales para cada hora del día, cambiando con el paso del tiempo. Incluso el cambio en las condiciones climáticas afecta a la iluminación y las sombras, consiguiendo sorprendentes efectos de lluvia y días oscuros. Otro momento en el que resultan sorprendentes estos efectos es en los combates, en los que cada conjuro tiene unos efectos especiales particulares. A estos efectos especiales contribuyen de forma importante



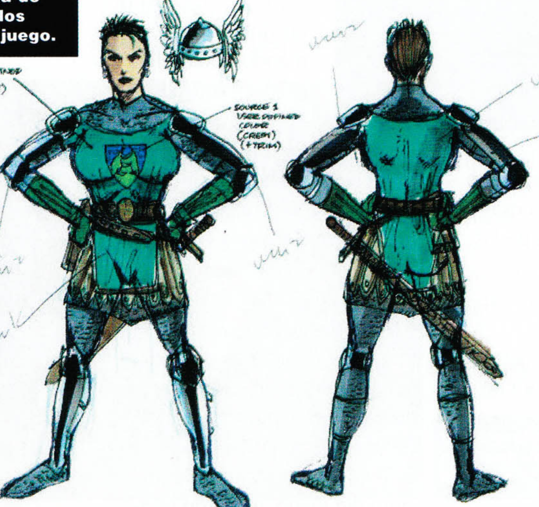
Podemos organizar partidas multijugador por red

el apartado sonoro. Aunque ninguno de los juegos de "AD&D" sorprende por su sonido, en este juego se ha tenido muy en cuenta y se le ha dotado de un peso específico. Los efectos de sonido no sólo complementan la acción, sino que muchas veces nos la anuncian, avisándonos de peligros y pasajes importantes la historia. Este aspecto se ve complementado con un fondo musical que nos adorna el desarrollo del juego. En cuanto a la traducción al español, está al nivel de las voces originales, sin perder el dramatismo y la calidad de la versión inglesa. Aunque en ciertos momentos no corresponden con el texto en pantalla, demuestran una falta de revisión en la traducción.



Todos los personajes han sido cuidados a la hora de diseñarlos para el juego.





Para jugar con los amigos

El modo multijugador que incorpora el juego permite varias posibilidades. Podremos jugar bien por Internet, por red local, por conexión directa o por módem con otro jugador. Los modos de juego van desde el modo cooperativo a la organización de bandos enemigos para luchar. En este aspecto, Baldur´s Gate ofrece nuevas posibilidades y corrige y mejorar los tipos





de juego multijudador existentes. El juego a través de Internet está enfocado como un gran nivel donde múltiples usuarios juegan cada uno en una conquista de modo individual o en modo cooperativo, tomando parte en este mundo algunos personajes gobernados por el ordenador y controlando este algunos personajes ausentes.

Estas misiones se irán renovando para intentar dar continuidad al juego y se permitirá la posibilidad de descargar estas misiones a nuestro ordenador para jugarlas en modo jugador o en nuestra red local. Además está anunciada la aparición de nuevas aventuras y añadidos para el juego en el año en curso.

Una historia trepidante con grandes gráficos

Por tanto

Nos quedan infinidad de mejoras a destacar de este juego, pero debemos concluir este análisis con una visión global. Hacía mucho tiempo que los amantes de los juegos de rol no encontraban un producto que continuase con la tradición iniciada con clásicos como la serie "Ultima" o el mencionado "Eye of the beholder". Se han intentado buscar nuevas vertientes al genero con nuevas ambientaciones o nuevos personajes, pero se había perdido la esencia, la base del rol. Los jugadores de rol buscan jugar, crear sus personajes y evolucionar con ellos, olvidándose de complejos entornos, extensos manuales o embarazosos acertijos a base de pulsadores. En Baldur´s Gate se vuelve a la esencia, al estado puro del rol, en un universo clásico AD&D, con un entorno muy sencillo, con unos personajes totalmente particularizables, con unas mejoras técnicas encomiables y, sobre todo, con un fantástico argumento muy elaborado. No lo dudamos ni un momento, contamos con un nuevo gran juego, que tiene una larga vida por delante.
Un título totalmente orientado a todos los que se consideren amantes del Rol.
Incluso aquellos que no sean muy apasionados por el tema que encierra, estamos seguros que les gustará este producto. Sólo creemos que podrá hacerle frente un juego que pronto llegará a nuestro país llamado Silver, el cual podeis encontrar un Preview en las primeras páginas de la revista. te tendremos informado sobre este juego.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com





Nunca hemos apreciado un inventario tan extenso.



BALDUR´S GATE
INTERPLAY
Nº CDS: 5
Nº JUGADORES: 1, multijugador
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 300 Mb**

+ La actualización de un género olvidado.
- Ciertos fallos en modo multijugador.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	10



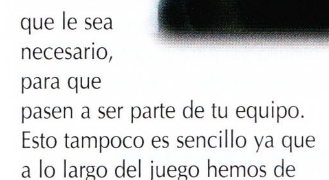
RIVE WORLD
"Re-evoluciona" el mundo

¿Qué pasaría si de repente apareces en una época que no es la tuya? Imagínate que de repente despiertas en la edad de piedra y que tu misión consiste en conseguir la evolución de la raza humana.

El título del que hablamos ahora es cuanto menos original en su argumento y se basa en una novela del escritor francés Philip José Farmer. Encarnas el papel de Richard Burton, un personaje que de repente "despierta" en plena edad de piedra, cuando los humanos empiezan a desarrollar una inteligencia destacable. Tu misión es de lo más complicada ya que has de conseguir que la raza humana evolucione.

Si lo haces bien, avanzarás en el tiempo y por lo tanto en la tecnología que podrás utilizar. Pero como es lógico necesitarás el apoyo de mentes brillantes para conseguir tu propósito.

A pesar de la ayuda que estos personajes te puedan ofrecer, la aventura no será nada fácil, ya que además de la dificultad que entrañará encontrarlos, has de convencerlos para que se unan a ti. Muchos de estos personajes te pedirán que cumplas unos requisitos, ya sea en forma de hogar o de algún objeto que le sea necesario, para que pasen a ser parte de tu equipo. Esto tampoco es sencillo ya que a lo largo del juego hemos de inventar o encontrar casi trescientos objetos para ello.





El tipo de vista del juego es extraña, aunque muy espectacular.

Combina la estrategia y la gestión de recursos en 3D

Diseño original

Una de las cosas que más llama la atención de este título cuando comenzamos a jugar a él, es el diseño de los escenarios y los personajes. Están desarrollados en 3D y como es lógico a estas alturas, están optimizados para tarjetas basadas en el chip 3Dfx, aunque se puede jugar sin ella. La idea de visualizar la acción en 3D es muy original pero se ha llevado a cabo de una forma bastante mala. Al tener la mitad derecha de la pantalla destinada a un pequeño mapa y a las acciones que podemos realizar, el espacio reservado a la acción es demasiado pequeño. El campo de visión es muy limitado y esto se ve agravado por el uso del efecto de niebla. Para subsanar este problema podemos optar por seguir la acción desde una cámara aérea, pero entonces estaríamos ante un producto falto de originalidad. Los personajes por su parte no están mal elaborados pero sus movimientos son demasiado "robóticos". En el aspecto sonoro hay que destacar su banda sonora.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



RIVER WORLD
CRYO INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: 3.990 ptas.

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **90 Mb**

+ El argumento del juego.
- El diseño gráfico.

Gráficos	6
Sonido	7
Diversión	7

70

FALCON 4.0

Volando hacia la perfección

Cuando las cosas se ponen feas en el frente y es necesaria una ofensiva aérea, tus superiores no dudan a la hora de acudir a ti. Demuestra tu habilidad pilotando tu flamante F-16.

Tras mucho tiempo de espera nos llega por fin el esperado juego de Microprose, Falcon 4.0. Muchas son las expectativas creadas sobre él y la verdad sea dicha, ha merecido la pena la espera ya que nos encontramos ante un título de gran calidad, tanto al nivel de opciones como en el aspecto técnico.

Variedad ante todo

Falcon 4.0 es un título que cuenta con gran número de opciones de juego. Al acceder al menú principal veremos que contamos con las siguientes alternativas de juego: *Instant Action, Dogfight, Tactical Engagement, Campaign, The Logbook, Tactical Reference* y *ACMI*. Cada una de ellas cuenta con sus propias posibilidades de juego y características. Si optamos por la primera de las opciones citadas, apareceremos ya en el aire con nuestro avión provisto de gran cantidad de armamento y volando al encuentro de cazas enemigos. La segunda, *Dogfight,* nos recuerda en gran medida a los niveles deathmach de juegos como Quake y son muy similares a éstos en su desarrollo. Combatiremos contra otros quince cazas de combate ya sea en equipos o en un todos contra todos. La tercera opción, tal y como su propio nombre indica, nos permitirá editar nuestros propios escenarios o lo que es más interesante, los podremos descargar de Internet. Gracias a esto el juego gana en vida e interés. Si optamos por *Capaign* será porque nos consideraremos unos expertos pilotos, ya que en esta selección entraremos de lleno en las campañas que nos llevarán a la península de Corea. Aquí no puedes permitirte ningún error o acabarás abatido por los Mig enemigos. El resto de opciones son para conocer tus propias estadísticas de vuelo, conocer tu propio armamento y el de tus enemigos o para visualizar tus combates y así saber dónde fallas o cuales son tus puntos débiles.

Los aviones poseen una calidad muy elevada, al igual que sus extensos escenarios.

Podremos competir contra gente de todo el mundo

En cuanto al simulador

Sólo se puede decir de él que es soberbio. La jugabilidad es tremenda, aunque como es natural en este tipo de juegos, el número de teclas que hemos de utilizar es numeroso. Como no podía ser de otra forma es más que aconsejable el uso de un buen joystick o de lo contrario tendremos numerosos problemas a la hora de controlar nuestro avión.

En lo referente a los gráficos, destacan las texturas de los escenarios y lo bien realizados que están todos los modelos 3D. Eso si, para disfrutar de ellos es aconsejable tener una tarjeta 3Dfx o de lo contrario perderán gran parte de los detalles.

El sonido por su parte raya a gran altura en los efectos de sonido y la música pasa más que desapercibida.

En resumen, un título que entusiasmará a los aficionados de los simuladores de vuelo y cautivará a los que no lo son.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

FALCON 4.0
MICROPROSE

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-15
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA 2 Mbs**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 20 Mb**

+ La gran variedad de opciones.
- Como suele ocurrir, es muy difícil.

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	9



EXCESSIVE SPEED

Sin límite de velocidad



De la mano de Iridon Interactive, llega a nuestras manos Excessive Speed, un título en el que la velocidad y la diversión son sus principales cartas de presentación.

Nadie duda del éxito y buena acogida que tienen los títulos cuyo principal protagonista es la velocidad. Da igual el tipo de vehículo, el tiempo en el que se desarrolla la competición y la visión desde la que se sigue la acción, lo importante es la velocidad. Por éste motivo títulos tan diferentes, en su planteamiento, como el legendario Super Off Road o el más reciente Speed Busters han sido tan populares.

Podemos competir contra tres amigos en la pantalla

Como en los viejos tiempos

Excessive Speed es un juego que nos recuerda al ya mencionado Super Off Road. El motivo de esta afirmación salta a la vista de las imágenes que acompañan al texto. La visión por la que se ha optado es isométrica y resulta muy similar a la empleada en títulos de reciente aparición como Speed Demons o Death Rally. Como ya ocurriera en éstos, la gran ventaja que nos aportará esta visión es el campo de visión del que dispondremos. En todo momento podremos tener bajo control cualquier ángulo de nuestro coche y de esta forma vigilar los intentos de adelantamiento de nuestros adversarios. Como punto negativo hay que hablar del reducido tamaño de los vehículos, que a pesar de estar bien realizados, se nos antojan demasiado pequeños.

Los circuitos por su parte son numerosos, hay un total de 14 que pasan a ser 28 con la opción "reverse", y en su mayoría son de una longitud aceptable y están muy bien elaborados. Además los paisajes por los que disputaremos nuestras veloces carreras son de lo más variado, desde parajes nevados, polvorientos desiertos, bases submarinas o ciudades futuristas, por poner algunos ejemplos.

Los escenarios son de lomás variado.El tamaño de los coches es muy parecido al de los Micro Machines.

Ante todo... divertido

Como hemos comentado al principio del artículo, quizás el elemento que más destaca de éste título es la diversión. Las opciones con las que nos encontraremos durante el juego son de lo más numerosas. Cuenta con un gran número de modos de juego; Carrera Simple, en la que competiremos contra cinco adversarios, Carrera Simple Contra-reloj, en la que correremos junto a un coche fantasma y de ésa forma poder mejorar nuestros tiempos, Carrera Dinamita, que es básicamente igual que la Carrera Simple pero contaremos con minas para ayudarnos a ser los primeros y como no, las opciones de campeonato en la que sumaremos puntos según vayamos ganando carreras.

No podemos pasar por alto la posibilidad de utilizar ítems, como armas y nitros, durante el desarrollo de la competición y la opción multijugador, con la que podremos competir contra tres amigos en un mismo ordenador gracias a la opción de pantalla partida.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

EXCESSIVE SPEED
IRIDION INTERAC...

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-4
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 13 Mb

+ Tremendamente divertido.
- Algo descuidado a nivel técnico.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	9



THE GOLF PRO 2: WENTWORTH EDITION

Un deporte que está últimamente en auge es el golf por lo que la compañía Empire no podía ser menos y nos presenta este excitante simulador que ofrece novedades respecto a otros de su categoría.

Nada más cargar el juego aparecerá una pantalla donde se nos pide que calibremos el ratón. Esto que en principio parece muy sorprendente, es la base de todo el juego. A diferencia del resto de simuladores donde debíamos situar una serie de marcas en un circulo para realizar el golpe, aquí es totalmente distinto ya que realizaremos el *swing* con el movimiento del ratón. Sobre una línea horizontal dividida por una pelota de golf, que marca el límite de efecto que demos a la pelota, deberemos mover el ratón de izquierda a derecha o de arriba abajo según nos sea más cómodo, para golpear la pelota. Una vez ensayado lo que vamos a hacer con el botón izquierdo pulsado el jugador pondrá la pelota en juego. Todo esto y más nos lo enseñará un jugador profesional, que comenzará a darnos las primeras lecciones para poder desenvolvernos sin problemas en todos los hoyos. El punto más negativo es que no ha sido traducido a nuestro idioma, siendo muy complicado para aquellos que desconozcan totalmente el inglés.

La base principal del juego es el entrenamiento

Cuando terminemos todas las lecciones, estaremos en perfecta disposición de entrenar y observar por nosotros mismos nuestros avances o retrocesos con el control del ratón.

Características

Gráficamente todos los campos han sido digitalizados, por lo que no es necesario el uso de una tarjeta aceleradora, ya que las diferentes vistas son cargadas automáticamente del CD. Gracias a esto se gana en velocidad y excelente calidad gráfica. No podemos decir lo mismo del jugador, que no está bien integrado en el entorno pareciendo una pegatina, a diferencia del movimiento que está muy conseguido gracias a la utilización de captura de movimiento de jugadores reales. El sonido es lo básico en este tipo de simuladores, estando a un nivel razonable.

Entrando en el apartado de la jugabilidad, hemos de hacer referencia al control para golpear la bola.

Como ya se ha comentado anteriormente el uso del ratón es necesario y al principio se nos hará muy complicado el dar a la pelota con total garantía de éxito. Lo más importante antes de ponernos a jugar un gran torneo es entrenar duramente si queremos divertirnos, porque de lo contrario nos mosqueará mucho el no dar palo con bola.

El nivel de dificultad de los oponentes está muy bien ajustado, aunque en grandes torneos es un poco exagerado, por lo que siempre nos queda el consuelo de jugar con un amigo por Internet o red LAN y desquitarnos de la derrota. Un nuevo punto de vista para este tipo de simuladores.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

Todos los campos han sido digitalizados de los originales.

THE GOLF PRO 2
EMPIRE
1Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 2
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 100 Mb**

\+ Los gráficos son de mucha calidad.

\- El jugador es una pegatina.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

75

TOTAL AIR WAR

Prepárate para el combate

La mítica y prestigiosa compañía DID vuelve a la carga presentándonos un simulador de vuelo de combate, en el que tendremos que pilotar un flamante F-22.

Los simuladores de vuelo y como no podía ser de otra manera, los que tienen como principal protagonista un flamante caza de combate, tienen gran aceptación dentro del sector lúdico para PC. Si a esto sumamos el hecho de que DID ya ha realizado títulos de gran calidad como el recordado por todos F-29 Retaliator o el más reciente y alabado EF-2000, veremos que a priori, tenemos todos los elementos necesarios para estar frente a un producto de gran calidad.

Gran número de opciones

En Total Air War tendremos a nuestra disposición gran cantidad de tipos de juego. Podemos elegir entre opciones tan curiosas como el Planificador de batallas, en la que tendremos la posibilidad de alterar aspectos como la configuración de la misión, los objetivos a atacar, la configuración de armas, la ruta a seguir y las tramas de ataque sobre el objetivo. Tampoco podía faltar el modo campaña. Total Air War reproduce con toda fidelidad las sensaciones de la guerra del siglo XXI. Para conseguirlo, los chicos de DID han contado con la ayuda de expertos militares de países como Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Suecia, Arabia Saudí, Rusia y algunos países del Pacífico, dando como resultado una campaña no lineal. Esto quiere decir que el éxito de la misión dependerá de las acciones que realices. La pericia que demuestres a los mandos de tu F-22, o tus decisiones al mando, determinarán qué bando gana o pierde la batalla. Otra de las acciones a las que tenemos acceso es la llamada Scramble. Consiste en una misión de alerta inmediata al detectarse aviones enemigos sobrevolando una base aliada. Te ofrecerá la oportunidad de despegar desde la base amenazada y tendrás como objetivo impedir la destrucción de las instalaciones de tu bando. Quizá éstas sean las opciones más destacadas de este título, pero no son las únicas. Total Air War cuenta con posibilidades que nos permitirán competir contra ocho adversarios mediante una red local o contra innumerables cazas en la competición por Internet.

El verdadero rival a batir de TAW es el gran Falcon 4.0

Gráficamente, sólo correcto

El aspecto gráfico no es todo lo brillante que se podía esperar. Si bien los aviones están realizados de forma correcta, algunos de los escenarios que sobrevolaremos son bastante sosos. La razón es el uso de unas texturas muy planas y monocromáticas. Quizás también estemos influenciados por los impresionantes parajes del fabuloso Falcon 4.0 y nos hayamos vuelto muy exigentes. Eso sí, el juego cuenta con una superficie total a explorar de 4.5 millones de kilómetros cuadrados por lo que las limitaciones en este aspecto son casi nulas.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

Mediante a su opción de red podemos jugar ocho personas simultaneamente. Esto realmente hace de TAW un gran juego.



TOTAL AIR WAR
DID/OCEAN

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-8
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 70 Mb

+ La posibilidad de crear campañas.
- La musica es muy machacona.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	7

71

ANNO 1602

Lanzados a la conquista

El concepto de simulación y el de estrategia cada vez se encuentran más diluidos en el mundo de los videojuegos. Este es el caso de Anno 1602, donde con un enfoque de simulación, al más puro estilo "Sim", acabaremos empleando estrategias militares y comerciales por tierra y mar.

Estamos en el año 1602 y la tierra habitada se queda cada vez más pequeña para albergar a toda la población, con espíritu de colonización. La única solución está más allá de los mares. A bordo de nuestro navío avistamos tierra y desembarcamos para investigar la nueva conquista. Si las condiciones son las apropiadas, fundaremos una colonia, base de un nuevo imperio.

Misiones

La primera misión que tendremos que afrontar, será la de crear una colonia autosuficiente en todos los aspectos. Comenzaremos por la construcción de un muelle y un almacén, que harán las veces de centro de operaciones. Desde aquí, construiremos toda una cuidad, con sus sistemas de transporte terrestre, sus industrias y sus zonas residenciales. Esto hará que nuestra población crezca y tenga necesidades cada vez más complejas. No deberemos olvidar el apartado económico, pues necesitaremos dinero para nuestros viajes y construcciones, así como materias primas. Y para defendernos de nuestros rivales de conquistas, tendremos que entrenar a nuestro ejercito. Se encargará de labores defensivas y ofensivas, tanto en tierra como en mar. Pero no todo va a ser guerrear, la diplomacia será la única forma de prosperar en nuestro desarrollo, cuidando mucho nuestras relaciones comerciales para surtir de objetos nuestra colonia. Una vez asegurados todos estos puntos, sólo nos queda una cosa por hacer, expandirnos. Y vuelta a empezar con la trama inicial.



Colonizar, navegar y conquistar: estas serán nuestras únicas directrices.

El zoom permitirá apreciar todos los detalles del juego

Características

En los aspectos técnicos, el juego cumple con creces los requerimientos exigibles: unos buenos gráficos en la línea simulación, unas voces que nos explican cada acontecimiento del juego y una banda sonora perfectamente ambientada.

En el apartado de la jugabilidad, el tutorial inicial nos servirá como necesaria introducción para familiarizarnos con las funciones esenciales del juego. Podremos enfocar nuestras aventuras para solucionar distintas misiones o, con la opción de juego en red, enfrentarnos a otros jugadores por en control absoluto del archipiélago en cuestión.

Anno 1602 aumenta el creciente mundo de los juegos de simulación; añadiendo a la interminable lista de temática disponible, la posibilidad de colonización de nuevas islas.

Encontrareis en este programa un sencillo comienzo para aquellos que nunca han probado este tipo de aventuras y, para los curtidos en simulación, una nueva puerta, la estrategia.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

ANNO 1602
SUNFLOWER
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 74 Mb

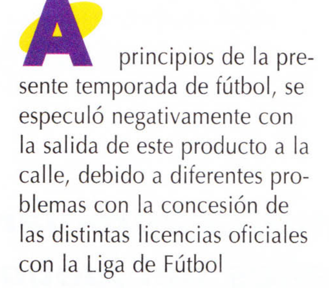
\+ Sencillez inicial para este tipo de juego.

\- Falta acción para los fanáticos del asalto.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	6

70

PCFUTBOL 7
Escasez de novedades



Mucho ha llovido desde la primera aparición de este simulador/estratégico deportivo en el mercado. En su séptima versión, las mejoras respecto a sus predecesores no son demasiadas.

A principios de la presente temporada de fútbol, se especuló negativamente con la salida de este producto a la calle, debido a diferentes problemas con la concesión de las distintas licencias oficiales con la Liga de Fútbol Profesional(LFP). Esto ocurría en gran parte debido a que otra compañía de la competencia, si poseía los mencionados derechos. Parece ser que la cordura ha llegado a todas las partes, por lo que al final una vez más y por séptimo año consecutivo el juego ha visto la luz. Lo más destacable que hemos encontrado a lo largo de todo el producto, es la escasez de mejoras respecto a versiones anteriores. Desde aquí no vemos con buenos ojos seguir invadiendo el mercado de *software* lúdico anualmente con nuevas versiones, cuando estás no incluyen unos cambios radicales que de verdad mejoren sus características, por lo que consideramos que los cambios realizados son ínfimos, pudiendo sacar a la venta un simple disco de ampliación sobre la antigua versión, mejorando de esta manera el producto con actualizaciones y con la consiguiente ventaja hacia nuestro bolsillo, que realizará un desembolso de dinero mucho menos significativo. Llegados a esta conclusión, la pregunta queda en el aire, ¿para qué nos sirven todas las actualizaciones que hemos realizado en las temporadas anteriores, con las antiguas versiones?

El arcade queda a años luz, incluso de FIFA 95

El Juego

En el preciso momento que el menú de instalación aparezca en nuestra pantalla nos llevaremos la primera sorpresa; necesitamos un mínimo de 250Mb de espacio libre en disco duro para realizar la instalación. Es cierto que gran parte de los juegos últimamente aparecidos requieren está cantidad e incluso más, pero para un juego que se limita casi única y exclusivamente a menús es una cantidad exagerada. Bien pero aquí no acaba el probléma, ya que si en el disco duro principal de arranque no contamos al menos con 200Mb libres, el juego dará cantidad de problemas, con cuelgues extraños y acciones muy raras. Es lo que comúnmente denominamos archivo de intercambio o virtual, que también es exagerado. El menú principal se compone de varias opciones, destacando los **100 mejores goles** de la liga 97/98, que gracias a las capacidades del CD podremos disfrutarlos en ventana o a pantalla completa. Como en las anteriores entregas, seguimos contando con la **historia** de la liga, por supuesto totalmente al día, **bases de datos** actualizada, **seguimiento** de los resultados de la presente campaña llegando hasta la jornada décima, con la posibilidad de modificarlo **On-line** o **manualmente**. Nuestro objetivo principal, indistintamente si elegimos



Nos hemos auto invitado con el Gandía al Trofeo Joan Gamper.



Como podéis observar no hemos quedado muy bien parados en el torneo.

Liga Manager o **Promanager**, es el ascender a un equipo de categoría inferior hasta lo máximo o en su defecto promocionarnos para que algún equipo se fije en nosotros. Deberemos de controlar todas las cuentas del club, el estado anímico de los jugadores, los distintos equipos titulares, posibles bajas y nuevos fichajes, prestar la máxima atención a los comentarios de nuestro cuerpo técnico, cuidados y mejoras del terreno de juego e incluso controlar el *stock* de los establecimientos adheridos a nuestro estadio.

Todos los menús se encuentran en 256 colores

Una vez más en este apartado no se ha mejorado nada, exceptuando que ahora recibiremos todas las notificaciones a través de un terminal y en viva voz. Otro aspecto negativo son los menús, todos están en 256 colores, cosa que parece demasiado extraña para los tiempos que corren actualmente, gráficamente hablando.

El simulador

Actualmente es prácticamente imposible intentar competir con el producto estrella por excelencia, FIFA 99, siendo muchas las compañias que lo intentan, quedando su trabajo en fracaso estrepitoso. Dinamic una vez más ha vuelto a fracasar en este capítulo. No existe jugablidad, el control de los jugadores se hace pausado, respondiendo a nuestros movimientos sobre el teclado o GamePad de forma lenta, los gráficos no convencen, definitivamente no existe compenetración entre hombre y máquina. No queremos ser mal pensados al observar que las teclas que vienen predefinidas por defecto son las mismas que el mencionado FIFA, para los que lo desconozcan estás son A,S,D y W, realizando cada una de ellas las mismas funciones. Los comentarios son por parte de Carlos Martínez, Michael Robinson y Joaquín Ramos Marcos. En este apartado han sido mejorados considerablemente no repitiendo en demasía muchas expresiones, ajustándose a lo mínimamente exigido. Contamos con la posibilidad de utilizar distintas cámaras, aunque sólo es posible jugar cómodamente desde un par de ellas. Lo único destacable es la correcta presentación de las distintas camisetas de los equipos, pero que ciertamente es poca cosa para lo que se espera. El movimiento de los jugadores no es real, observando que realizan movimientos muy bruscos que están fuera de lugar.

Conclusión

A estas alturas se esperaba mucho más de esta compañía con experiencia en este tipo de situaciones. Todo lo que se ha expresado en estas líneas ha llegado tras varias horas de juego, para intentar descubrir todas las nuevas características que se suponía debía incluir, siendo nuestro trabajo en vano. Si deciden sacar a la venta una nueva versión el año próximo, esperemos que lleve consigo nuevas e interesantes novedades.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

La historia de la liga sigue creciendo, aquí tenéis la clasificación del año pasado.

PC FUTBOL 7
DINAMIC
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 2
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 250 Mb**

\+ Contamos con una amplia base de datos.
− La instalación mínima es exagerada.

Gráficos	5
Sonido	5
Diversión	5

47

GRAND TOURING

Velocidad brutal sin límite

De nuevo llega hasta nuestras manos la tan utilizada en multitud de ocasiones simulación de coches deportivos. En está ocasión el título puede llevar a engaño con su parecido con otras versiones existentes en el mercado.

Con este producto lo que nos vamos a encontrar por encima de todo es mucha adicción, ya que con el aliciente de conseguir más circuitos y mejores coches el reto está servido de antemano. Aunque es cierto que esto es una técnica muy utilizada en este tipo de juegos, no por ello deja de ser interesante. De comienzo sólo contamos con dos coches, con los que tendremos que ganar el mayor número de carreras posibles a lo largo de diferentes circuitos cerrados y de ciudad, luchando contra la adversidad meteorológica, de los oponentes y el tiempo que corren en nuestra contra. Al comienzo el nivel de dificultad parece muy elevado, debido al difícil manejo para hacernos con el control del coche, pero con la práctica es solventado sin ningún tipo de problema. El nivel de inteligencia del oponente se va incrementando según avanzamos, en función del coche que poseamos en cada instante. Destaca el movimiento y la respuesta del coche en las curvas, ya que hay ocasiones en las que da la sensación de que llevara amortiguadores para realizar una mejor conducción.

El reto de conseguir más coches y nuevos circuitos



Realismo

Con está palabra se puede definir la sensación general en el mismo instante que comenzamos a jugar. El modelado de los coches es de mucha calidad, con lo que se acompaña con una gran calidad en todos los escenarios. Todos los circuitos poseen una gran cantidad de detalles que se agradecen, lo que nos adentra más en la situación para poder competir a un alto nivel. La lluvia o la nieve también se convertirán en un duro enemigo que tendremos que solventar, así como la conducción nocturna que es de dificultad extrema.



Muchas son las vistas desde donde podemos conducir

Para poder disfrutar de todas estás posibilidades se hace muy necesario el uso de una tarjeta aceleradora 3D, ya que de lo contrario el juego pierde muchos enteros. El sonido es un apartado que se debía de haber mejorado, ya que por ejemplo el ruido del motor se hace tan insoportable por su excesiva repetición, que acabaremos por desconectarlo o volvernos locos, no así tanto con la música que está presente en todos los menús con una sencilla banda sonora. El control de nuestro coche lo podemos realizar mediante teclado o Joystick y no es necesario la utilización de muchas teclas. Al principio nos costará hacernos con su manejo, pero las horas de práctica y el buen hacer con él harán el resto. Si te aburres jugando siempre con los mismos contrincantes puedes realizar partidas en red, dando una nueva visión del juego. Si te gusta alcanzar grandes velocidades, aquí podrás conseguirlo.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

GRAND TOURING
EMPIRE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 140 Mb

+ El coche parece llevar amortiguadores de verdad.
- Requiere mucho disco duro.

Gráficos	9
Sonido	4
Diversión	9

80

PRO PINBALL: BIG RACE USA

La compañía inglesa ya revolucionó hace unos años el mundo de los tableros en las pantallas de nuestro ordenador, con el conocido y recordado Pro Pinball: The Web. Más adelante renovaron sus ideas y sacaron a la luz Pro Pinball: Timesock!, ofreciendo nuevos puntos de vista.

Muchas son las versiones de este tipo de juego que han pasado por nuestras manos, pero de lo que no hay ninguna duda es que la saga *Pro Pinball* es la que más se acerca a la realidad. En esta nueva versión la bola de acero roza la perfección, tanto en el concepto como en la práctica. Su excepcional movilidad por toda la superficie y su comportamiento a la hora de rebotar contra las distintas partes de la máquina, sorprenden gratamente. Otra cosa a tener muy en cuenta es el diseño de los distintos componentes de la máquina, ya que cada detalle de ella está perfectamente reflejado.

Funciona bajo Windows 95 y 98 como en MS-DOS

Novedades

Con respecto a las versiones anteriores son muchas las diferencias que existen. En un principio se puede llegar a pensar que un gran punto en su contra, se encuentra en la única posibilidad de jugar una sola máquina sin posibilidad de poder elegir otra. Esto es una idea equivocada, ya que ella sola vale por cuatro. Con esto quiero decir que es muy completa en general, pudiendo realizar infinidad de acciones que no nos aburrirán. También los marcadores han sido modificados, incrementando su tamaño y constando de mucha más animación. Habrá ocasiones en las que tendremos que manejar hasta 10 bolas, con los cuatro *flippers* de los que consta el juego. Pero sin lugar a dudas la gran novedad, es la posibilidad de jugar **Cara a Cara** con otro oponente ya sea vía red LAN o Internet, pero claro sin olvidar que el juego también funciona bajo MS-DOS y para los tiempos que corren con la plataforma Windows en todos los hogares esto es una gran novedad.

Los diferentes ángulos de la mesa expanden las posibilidades

Técnicamente

Desde 640x480 hasta 1024x768 pasando por la no menos interesante 800x600, con multitud de colores llegando hasta más de 65.000. A grandes rasgos esto es lo que nos ofrece técnicamente si de resoluciones hablamos, ya que si hay alguien que se sienta de alguna manera incomodo con los puntos de vista contamos con la opción de poder utilizar ocho ángulos distintos. El nivel de dificultad es totalmente variable pudiendo elegir entre 5 tipos distintos, para aquellos que se encuentren por vez primera con este tipo de simulaciones. En el menú contamos con multitud de opciones que nos harán la vida un poquito mejor, ya que hay ocasiones que el nivel de dificultad es un tanto elevado. En referencia al sonido no hay que comentar demasiado, ya que es de muy buena calidad y ofrece la posibilidad de ser escuchado en Dolby Surround. Tal vez esta sea la versión definitiva o tal vez no, el tiempo lo dirá.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

PRO PINBALL BIG RACE
CUNNING DEVELO...
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 8
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 90**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco Duro: **40 Mb**

+ Es muy adictivo.
- Sólo una maquina para jugar.

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	8

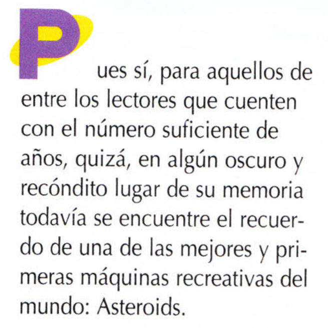






ASTEROIDS

Una lluvia de estrellas



La 3DManía ataca de nuevo, de la forma más escandalosa posible. Un arcade de toda la vida, convertido a las ultimísimas tecnologías gráficas, pero con el corazón de siempre. Vaya por Dios... que pena.

Pues sí, para aquellos de entre los lectores que cuenten con el número suficiente de años, quizá, en algún oscuro y recóndito lugar de su memoria todavía se encuentre el recuerdo de una de las mejores y primeras máquinas recreativas del mundo: Asteroids.

Historia

En aquel entonces (corría el año del señor 1979) el asunto estaba en blanco y negro y los dibujos eran simples líneas blancas en pantalla. Pero eso no le quitaba ni un ápice de interés al juego: acabar con todos los malditos meteoritos de la galaxia, ayudados tan sólo de una pobre nave espacial armada con un pequeño láser.

Hoy, en los noventa, Activision ha querido estimular las neuronas de los jugones de entonces, enlatando la misma idea de juego en un precioso envase 3D, a tutti-colori y con sonido en estéreo. Pero ya está. Si, se han añadido algunas armas, podremos jugar dos a la vez y todas esas cosas, pero ya está. Punto.

La misma pantalla estática de siempre, aunque con un planeta 3D dando vueltas por debajo de nosotros. Los mismos meteoritos, aunque a 640 x 480 y también en 3D. El mismo manejo de la nave, aunque con magníficos vídeos de transición entre fase y fase. Podremos elegir entre tres naves diferentes, con 17 superarmas. Y nos enfrentaremos a 7 tipos de asteroides junto con otros 13 tipos de nave enemiga.

En fin, que no hay mucho más que decir, excepto que es una modernización del mismo juego de hace 15 años, pasado a PC, con efectos de luz y color, sonido estupendo y con capacidad multijugador.

Francamente, creo que en los días que estamos, a veces podrían estrujarse un poco el cerebro y ofrecer algo un poco más elaborado, que un simple "remake" de un éxito de toda la vida. Y no es que el juego sea malo, es igual de bueno que entonces y engancha lo mismo, pero es que ya está muy visto.

Resumiendo, que es gerundio, un juego para auténticos fans que, debido a un inminente ataque de nostalgia, no pueden evitar el incontrolable impulso de comprar el producto, esperando recuperar algo de juventud y buenos recuerdos.

La misma ideda, pero en moderno gracias a las 3D

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



Efectos de luz muy conseguidos, pero realmente la primera versión era mejor que esta.

ASTEROIDS
ACTIVISION
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 2
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA 2 Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 25 Mb

\+ Buenos efectos de luces.

\- Otro remake más.

Gráficos	7
Sonido	5
Diversión	5

55

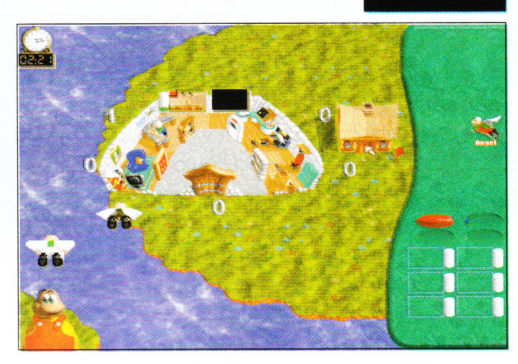
SKULL CAPS

Creative Edge, junto con UbiSoft, nos trae un juego de estrategia de los que hace tiempo que no se veían: interesante, divertido y entretenido. Los peludos contra los calvos... la guerra está servida!

Los skullies, protagonistas de esta aventura estratégica, son unos pequeños seres simpáticos, cuya fundamental característica es que son completamente calvos.
Naturalmente, sus enemigos, los Hairies, son personajes extremadamente peludos que, además, tienen la fea costumbre de robar pescado. De lo que se trata, por supuesto, es de acabar con todos los malignos Hairies que encontremos a nuestro paso.
La historia es muy similar a Warcraft, con humanos y orcos, aunque más al estilo de

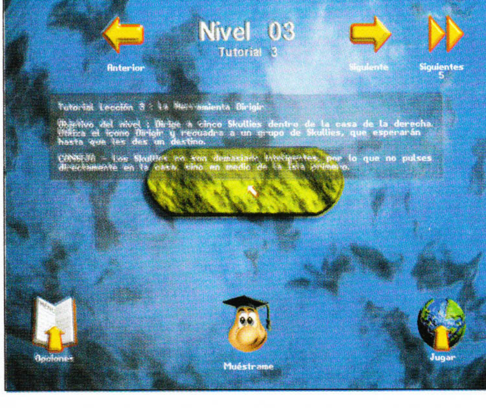
Los graciosos calvos contra los malvados peludos

dibujos animados. Existen cuatro tipos de skullies, que son los constructores (que se encargan de construir todo tipo de edificios), los trabajadores



(que son los encargados de generar más skullies), los soldados (que nos defenderán a golpe de puño, granada y pistola) y los científicos, que son en realidad la clave del juego. Estos pequeños seres pueden experimentar con animales para descubrir nuevos inventos (de los que hay más de cuarenta) que

Simples gráficos para un juego muy gracioso.



nos ayuden a obtener la victoria.
Desde trampas, bombas y campos de minas hasta la ¡increíble vaca explosiva!
El juego dispone de 50 niveles, cuya dificultad se va incrementando progresivamente, y que nos sitúan en bosques, volcanes, desiertos y nieve. Estos niveles son muy progresivos, de modo que es posible familiarizarse sin problemas con el funcionamiento del juego. Además existen tutoriales muy simples que muestran cómo se hacen las cosas y que luego permiten repetir la acción por nosotros mismos.
El aspecto gráfico del juego es más que suficiente, máxime teniendo en cuenta que todos los objetos y el mismo mundo (visto en perspectiva) es 3D y que no se necesita ninguna tarjeta especial. Zooms, rotaciones, todo ello realizado por software a una velocidad realmente aceptable.
Hasta cuatro jugadores pueden pelearse por red, intentando cada uno ser el victorioso jefe del último clan superviviente de skullies. Un juego de estrategia que no aporta nada nuevo en cuanto a la dinámica se refiere, pero que no deja de ser muy gracioso y atractivo y nos hará pasar unos buenos ratos ante la pantalla. Un juego gracioso hasta decir basta.





Hay distintos oficios en la casa de los calvos.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

SKULL CAPS
UBISOFT
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 4
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA 4Mb**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 15 Mb**

+ Hay gran variedad de modos de juego.
- Las ultimas fases son muy difíciles de finalizar.

Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	9



KING´S QUEST 8, MASK OF ETERNITY

No hay 7 sin 8

Los problemas del rey Graham no parecen acabarse nunca, y aunque va haciéndose mayor, no puede escapar de la modernización de las 3D para presentarnos su última aventura: La máscara de la eternidad.

La saga de King's Quest de Roberta Williams (co-fundadora de Sierra) es harto conocida y, como todas las sagas realmente buenas, nunca cansa, por muchos episodios nuevos que se presenten. Así asistimos al bautizo de la última criatura de la factoría Sierra: Mask of Eternity.

Aunque, en principio, este juego se encuentra bastante alejado de los anteriores en cuanto a manufactura e historia, no deja de seguir el hilo conductor que establecieron las anteriores entregas. Estrenamos nuevo entorno completamente 3D, en tercera o primera persona (a elegir) y se ha añadido combatividad, es decir, ahora hay que impartir unos golpes físicos a los "malos".

En total hay siete mundos bastante extensos, numerosos enemigos y una buena cantidad de puzzles y problemas para resolver. Estos últimos no siempre tienen mucho sentido o una dificultad bastante elevada.

Aunque Sierra ha prometido una versión en castellano, es de dudar que ello ayude mucho a la hora de devanarse los sesos.

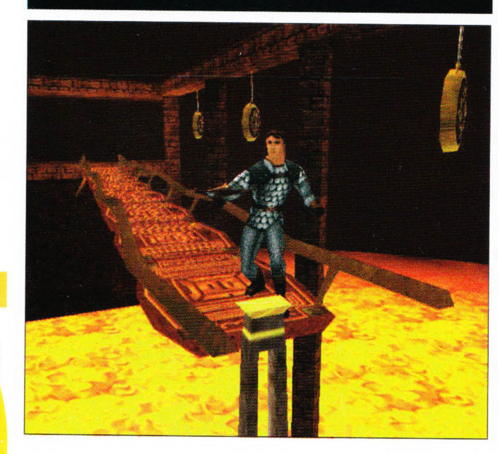
Los escenarios son demasiado oscuros, lo que redunda en que no vemos a los enemigos hasta que no los tenemos "subidos a la chepa", por decir algo. Los mundos tienen un nivel de detalle adecuado, pero no se pueden comparar con otros juegos del estilo. Por otro lado, hay algunos problemas de clipping, incluso es posible empujar objetos sólidos a través de algunas paredes (¿magia?). Sin la consabida tarjeta 3D el desarrollo tiende a ser bastante lento, incluso en máquinas Pentium II.



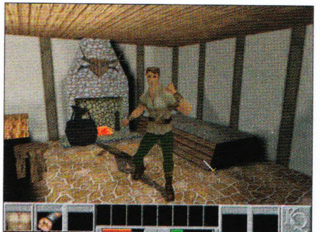
Otro detalle curioso es que, a pesar de la ingente instalación de casi 400 MB, cuando se cambia de nivel hay que esperar un par de minutos a que se cargue este y el juego copie no-se-qué al disco duro. Los personajes (de los que hay más de 70) son correctos, las voces son casi perfectas y la música es bastante buena y suele subrayar muy bien la situación actual. En fin, un buen juego 3D, con algunos defectos menores pero que, desde luego, no se parece en nada a las entregas anteriores, quizás más detalladas y trabajadas en cuanto a historia y desarrollo del juego se refiere.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

Realmente ha perdido toda la gracia de aventura.







KING'S QUEST 8
SIERRA
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA 3D
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 375 Mb

+ Ambiente adecuado.
- Falta de coherencia con los otros.

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	8



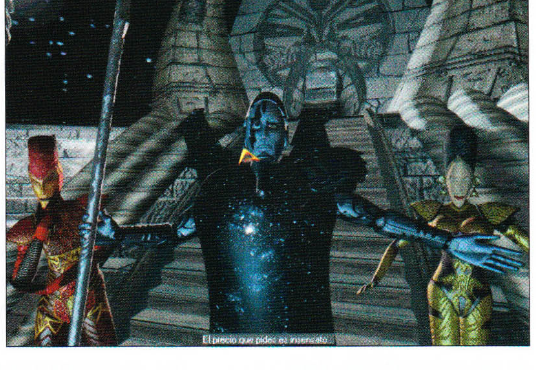
RING





A veces, las buenas historias dan lugar a excelentes juegos. Especialmente, si la historia se desarrolla en el futuro y fue compuesta en el pasado por el mismísimo Wagner.

Aun cuando hoy en día resulta imperdonable una instalación con cuatro cambios de CD-ROM para volcar al disco duro tan sólo 300 MB, debéis prepararos para vivir una de las aventuras épicas más impresionantes que últimamente han cruzado por vuestras pantallas de ordenador.
En primer lugar no deja de sorprender la total falta de introducción al juego, y la escueta información que ofrece el pequeño manual que acompaña a los seis CD de los que consta esta magnífica obra de Cryo. Pero eso no hace sino acrecentar la curiosidad sobre lo que nos espe-rará al otro lado del mundo imaginario del anillo de los Nibelungos, de Richard Wagner, obra en la que se basa este juego.
Un excelente trabajo de adaptación ha permitido que el juego esté completamente en castellano, tanto las voces como los subtítulos. La aventura se desarrolla en un entorno 3D al estilo QuickTime VR (ya conocido de Zero Zone). Entre escena y escena hay transiciones renderizadas automáticas. Además, hay algunas secuencias, especialmente en las que se nos proporciona información, en las que la acción se desarrolla automáticamente.
La acción tiene lugar a dos mil años en el futuro y en seis universos diferentes. El héroe (nosotros) se llama Ish y, en esos tiempos complicados, el arte se ha convertido en la forma de pago más valiosa existente.
Los humanos del futuro han desarrollado una tecnología que permite escudriñar sus propias memorias en busca de algo de cultura. La historia comienza cuando Ish llega al asteroide Terra 2, y se embarca en una saga increíble, encarnando los principales caracteres de la obra de Wagner: Alberich, el tirano de los enanos; Loge, el espíritu del fuego; Siegmund, el héroe salvaje y Brunilda, la orgullosa Walkiria.

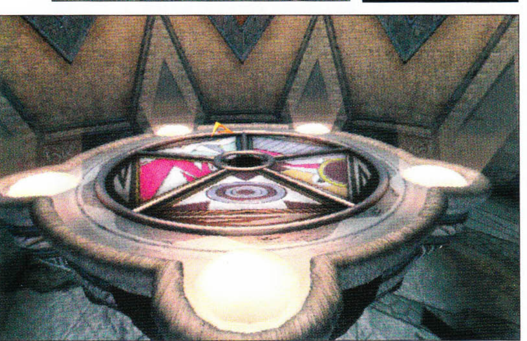


Gráficos de calidad para una aventura especial.

Una banda sonora inigualable y muy especial



La banda sonora de Ring es muy adecuada al nombre que posee.



Cuatro aventuras no lineales

La particularidad del juego consiste en que es no lineal, es decir, se puede jugar cualquiera de las cuatro aventuras en secuencia, simultáneamente, o de forma combinada. Para ello basta con cambiar de mundo mediante la barra de tareas del juego.
Una obra realmente recomendable, cuya música es fabulosa y cuyos escenarios introducen al jugador en la situación con perfección. Los 22 personajes que nos podemos encontrar hacen el resto.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

RING
CRYO
Nº CDS: 6
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: 7.450 pts

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA 2Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 300 Mb

+ Ambiente inmersivo.
- Mucho cambio de CD.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

91

WESTERN FRONT

Guerra sin guerrillas

Una vez más la estrategia militar llega hasta nuestros ordenadores, con la intención de conseguir las mayores victorias respecto a nuestros enemigos. La intención del juego se ha quedado muy corta.

Realizar un buen juego en este tipo de categoría no es una tarea nada fácil. La compañía *Talensoft* lo ha intentado y a nuestra opinión ha fracasado estrepitosamente. Para empezar los menús del juego son muy simplistas, pareciendo un juego de hace ya algunos años, más que algo actual o a lo que generalmente ya nos hemos acostumbrado. Todo el juego se basa en una herramienta diseñada sobre ventanas de Windows, lo que da muchos problemas si tenemos programas cargados residentes en memoria. Dejando estos detalles al margen el modo de juego está basado en turnos, con lo cual deberemos de tener muy en cuenta nuestros movimientos respecto a los que pueda realizar el enemigo en la siguiente operación. Cuenta con las posibilidades de jugar en red lo que sin duda es un punto a su favor, ya que el nivel de inteligencia del enemigo es escaso y cuando llevamos un par de horas jugadas ya sabremos perfectamente de que pie cojea. A parte de esto, podemos jugar partidas simples o grandes campañas con los bandos a nuestra elección tanto de los aliados como de los alemanes. Respecto al bando aliado siempre dependerá de la misión que elijamos, podremos elegir más o menos países. Contamos también con un editor de mapas que es muy completo, donde podemos realizar la misión a nuestro gusto y poder disfrutar de ella con nuestros amigos.

El nivel de dificultad es muy bajo, al igual que su calidad


Todo el juego está basado en turnos.

Baja Calidad

En el mismo instante que cargamos el juego, nos rondará por la cabeza la idea acertada de que pertenece más a una época anterior que a la actual. Digo esto por una sencilla razón, a los ya comentados menús sin ninguna originalidad hay que añadir varios factores. Los gráficos se quedan muy cortos a lo que estamos acostumbrados, no ofreciendo nada nuevo, siendo de baja calidad y faltos de detalle. Los diferentes vehículos que nos encontraremos a lo largo de las campañas no ofrecen la suficiente calidad razonable. A esto hay que añadir el nivel de dificultad que es muy simple, no ofreciendo nada nuevo. Los distintos iconos del juego son muy simples, no dando las suficientes pistas para que al menos sean intuitivos. En lo referente al sonido también flojea en demasía. Si bien es cierto que este tipo de juegos no debería sorprendernos en este apartado, a mi entender no se ha realizado el suficiente esfuerzo para adentrarnos de lleno en la situación, por lo que pasa totalmente desapercibido. Es una lastima que este tipo de compañías nuevas no lleguen a despuntar globalmente ofreciendo un producto al menos original y que una compañía de prestigio como es *empire* no haya elegido correctamente está vez.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

WESTERN FRONT
EMPIRE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

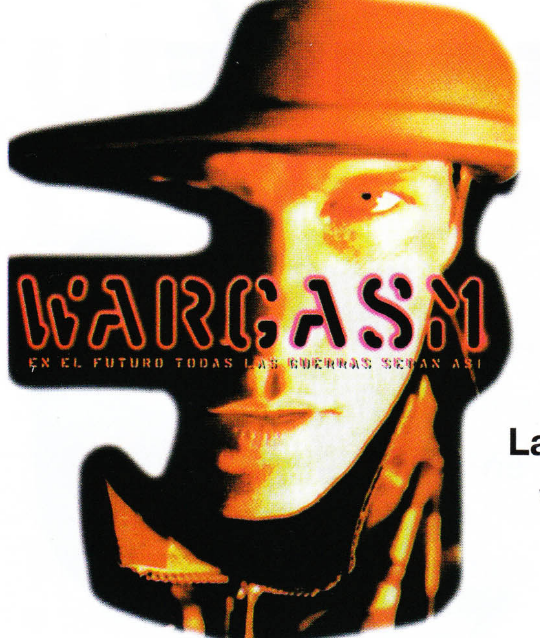
***Procesador:* Pentium 90**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 213Mb**

+ La posibilidad de jugar en red.

– Requiere mucho disco duro.

Gráficos 5
Sonido 3
Diversión 4





WARGASM
Guerra digital mundial

La compañía especialista en simuladores de vuelo se ha puesto manos a la obra con el fin de cambiar de género, situándose esta vez en los juegos de guerra con ligeros tintes arcade y estratégicos.

Un nuevo tipo de juego se va a poner de manifiesto con **Wargasm**, ya que la acertada utilización de arcade, simulación, estrategia, y tácticas se mezcla en interesantes combates 3D. El ambicioso intento de combinar el control para el combate en primera persona de infantería, vehículos pesados y simulación de helicópteros, asegura al cien por cien que una nueva generación de juegos en 3D se está desarrollando. La tecnología utilizada se ha denominado *3Dream*, ofreciendo efectos espectaculares como fuego, humo, climatología variable o variaciones de luz, todo ello transcurriendo en tiempo real. La historia también es muy original, a principios del año 2025 todas las naciones pasan a un estado de total desarme, con el fin de incluir todo su arsenal bélico en bases de datos electrónicas, para que en caso de guerra ésta transcurra en el gran proyecto WWW(World Wide War), donde el ataque se realiza sobre robots virtuales sin ningún tipo de bajas y en caso de victoria se tomará el control total de la máquina enemiga controlando su economía, negocios, bancos y comercio. Como opinión personal, decir que si este proyecto fuera real en el tiempo actual sería una autentico fracaso, ya que los *hackers* y piratas informáticos sabotearían todos los sistemas convirtiendo la idea en un caos con anarquía total, pero en fin esto es solo un juego.





Las espectaculares explosiones se combinan los excelentes gráficos.

Llamativo

El nivel de inteligencia del enemigo esta perfectamente ajustado, observando como sus movimientos parecen reales y lógicos. Los escenarios por los que nos moveremos son inmensos, con gran cantidad de detalles, llegando la calidad gráfica a extremos inimaginables. Todos los objetos 3D están perfectamente modelados, manteniendo correctamente sus proporciones con movimientos muy realistas. Capitulo aparte se merece todo el apartado sonoro. La música se sale totalmente de la norma, ofreciendo una llamativa y espléndida banda sonora con tintes clásicos nunca antes experimentada en un juego de estas características. Al igual que todos lo efectos sonoros relativos a explosiones, o disparos. Tanto los textos como las voces están en perfecto castellano con lo cual no deberemos tener ningún problema con el idioma. Soporta nuevas técnologias como **Force Feedback**, dando un toque especial de realismo en el control de todos los sistemas. Hasta 30 son los campos de batalla situados sobre 7 distintas regiones, donde podremos poner a prueba nuestra inteligencia, pero si con esto no tenemos suficiente existe la posibilidad de conectarnos ya sea vía redes LAN o Internet.

Único en su categoría dejando el listón muy alto

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

WARGASM
DID
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 203 Mb

+ La banda sonora es espectacular.
- Necesita demasiado disco duro.

Gráficos	9
Sonido	10
Diversión	9

96

DARK VENGEANCE

Recrearse con la venganza

Lo que hace algunos años sonaba como una autentica utopía, hoy en día se ha convertido en algo totalmente usual. Nos referimos a la masiva utilización de juegos con escenarios 3D en tercera persona. Este es otro de más.

Nuestra misión es la de embarcarnos en una impresionante expedición dentro del corazón negro de un inmenso mundo 3D, donde prevalece por encima de todo la más absoluta oscuridad. A nuestro favor contaremos con una excepcional y única combinación de técnicas de combate, exploración de todos los rincones del mapa y la impresionante evolución de todos los caracteres de los personajes.

Muévete con rapidez o morirás en el intento

Estas características dotan al juego hacia un aire ente la aventura, el arcade y el RPG. Para llevar a cabo nuestro objetivo, contaremos con la posibilidad de elegir hasta tres grotescos vengadores del mal, los cuales deberán falsear con autentica astucia todas sus huellas a través de un impresionante camino de horror. Lo que debe de quedar claro es que nuestra odisea no va a ser fácil, encontrándonos en nuestro viaje con espléndidos caminos retorcidos que hacen de este juego una experiencia totalmente nueva y divertida. La definición del juego es sencilla, cada cual deberá descubrir su propio destino ensangrentado.

No estamos solos

La gran cantidad de enemigos que nos encontraremos a lo largo del recorrido sorprenderá a más de uno. Son cerca de 30 la cantidad de personajes con los que tendremos que luchar, entre los que destacan duendes escurridizos, caballeros vivientes y arañas robot. Para poder eliminarlos con la mayor efectividad posible, tendremos a nuestra disposición más de 30 armas como, el bastón del vampiro, la antorcha de la vida y el puño volcánico entre otras, a parte de tres distintos y diferentes estilos de combate. La experiencia que hemos tenido a lo largo del juego, es que no existe ni un solo momento en el que podemos respirar y darnos un pequeño descanso, ya que la gran cantidad de enemigos, sorpresas y trampas es abundante.



Como se puede observar todos los escenarios cuentan con mucho detalle.

Calidad

En el apartado gráfico, destacan sobre el resto los increíbles efectos de luz que proporcionan distintos niveles de sombras e internan al jugador en una perfecta consonancia 3D. La herramienta utilizada es propietaria, perfeccionando mucho el detalle de todos los objetos y paredes, dando mucha profundidad a todos los escenarios. El modelado de todos los enemigos queda muy por debajo en calidad del resto de los gráficos.

Mención aparte merece el tema sonoro que no es de excesiva calidad. Al principio nos será muy complicado hacernos con el control del luchador, pero una vez situados no nos será muy complicado repartir la venganza que se merecen todos nuestros adversarios.
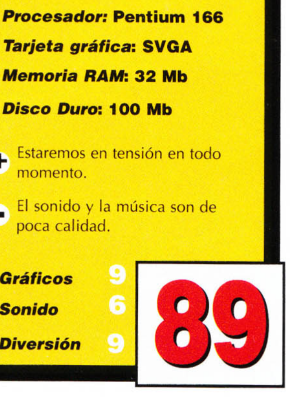
Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

DARK VENGEANCE
GT INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 100 Mb

\+ Estaremos en tensión en todo momento.
\- El sonido y la música son de poca calidad.

Gráficos	9
Sonido	6
Diversión	9



UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

PC PLAYER RECOMENDADO

La estrategia en primera persona es un género que se está poniendo de manifiesto últimamente, siendo muy utilizado por gran cantidad de desarollos actuales. A los mandos de una innovadora nave, deberemos aniquilar a todo nuestros enemigos.

Si bien la primera impresión al ver el juego es la de pensar que es uno más, es una idea totalmente equivocada. Antes de comenzar nuestra andadura, deberemos armarnos hasta los dientes del material bélico que tengamos a nuestra disposición, así como de las unidades aliadas que nos acompañarán y que controlaremos durante el combate. Está claro que de la decisión que aquí tomemos dependerá el éxito o fracaso en el resto de la lucha. Una vez realizada, esta en principio difícil decisión, nos podemos poner manos a la obra y comenzar nuestra andadura. Es recomendable realizar el entrenamiento previo, ya que aprenderemos a desenvolvernos con mayor agilidad y rapidez. Tenemos la opción de realizar campañas completas, misiones a nuestra elección o simplemente mapas aleatorios. Existen hasta cuatro posibilidades para poder disfrutar con hasta 8 jugadores, ya sea en Internet, redes LAN, conexión por moden o cable serie.

Los gráficos son muy detallados y de gran calidad

Gráficos

Lo más destacable es la enorme calidad gráfica. Todos los escenarios constan de multitud de detalles, con una muy buena utilización de las texturas. A pesar de que todos los planetas por donde nos moveremos no incluyen civilización alguna, siendo todos extremadamente desérticos, difieren mucho unos de otros con lo que se consigue más variedad, siendo lo más importante que no se nos hagan muy pesados. Lo mismo ocurre con todo el arsenal enemigo, estando todos ellos modelados en 3D, destacando su movilidad y las espectaculares explosiones.

Contaremos con multitud de armas a nuestra disposición

Sonido

Comenzando por su banda sonora, está incluye temas de *Rock* y *Techno industrial* lo que permite una perfecta comunión entre juego y música. Gracias a esto en ningún momento se nos hará pesada ni repetitiva. En lo referente a explosiones, disparos, ruido de motores o las voces de los ejércitos, se sitúan en el mismo nivel que el apartado gráfico. Aunque estas mismas voces las escucharemos en inglés, los textos y el manual saldrán traducidos a nuestro idioma.

Conclusión Final

Uprising 2 es una mezcla entre lo puramente estratégico para controlar todas nuestras tropas, hasta llegar a los límites del arcade más divertido en primera persona. La única pega que podemos ponerle es un editor de mapas, con lo que se expenderían sus posibilidades casi al infinito.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

UPRISING 2: LEAD...
3DO
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 250 Mb

+ La adicción está asegurada.
– Requiere mucho disco duro.

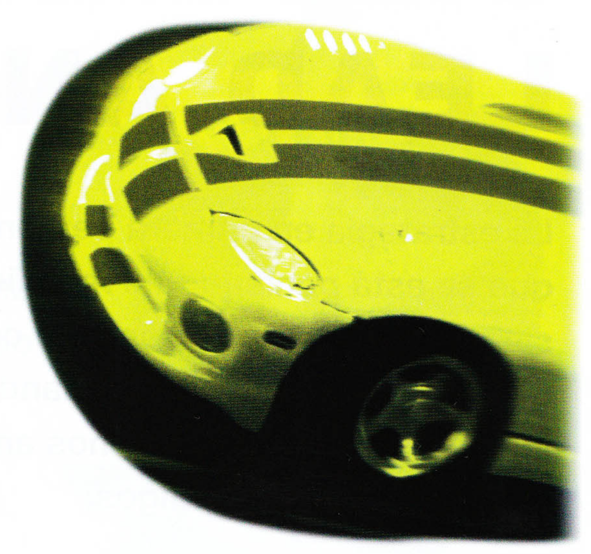
Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	8






TEST DRIVE 5

La historia de nunca acabar



No hace mucho desde que apareció la cuarta entrega y ahora nos llega sin descanso esta quinta parte que no ofrece nada nuevo con respecto a la anterior.

La gran mayoría de nosotros recordaremos la primera parte de este clásico, que por aquella época funcionaba para tarjetas CGA. La idea original de este título se basaba en la total simulación de coches deportivos, realizando una especie de prueba de conducción, como el propio título indica. Semáforos, señales de tráfico y persecuciones policiales eran algunas de las características que nos fuimos encontrando hasta la tercera versión, la cual ya apareció en VGA. En estas tres entregas se mantuvo siempre el espíritu original de la saga, sin perder todo el interés y adicción que atesoraba.

Pues bien está idea se ha ido esfumando hasta está última entrega, por lo que se ha convertido en un arcade más, sin ofrecer ningún tipo de novedad frente a sus anteriores productos como al de sus competidores en este mismo campo. Tal vez la única novedad, es que contamos con la posibilidad de seleccionar coches clásicos y disfrutar de ellos en circuitos a lo largo del mundo.

Gráficos y sonido

Es en este apartado donde el juego da el máximo, ofreciendo una calidad gráfica de altos vuelos. Si tenemos la suerte de contar con una tarjeta que incorpore el *chip* nVIDIA Riva TNT podremos alcanzar resoluciones de hasta 1280x1024 con 32bits de color. Esto que en principio parece una locura no lo es tanto, si tenemos en cuenta que alcanzaremos una suavidad extrema y que nos dejara con la boca abierta. Los detalles tanto de los escenarios como de los coches se elevan a la máxima potencia. Si poseemos otro tipo de tarjeta aceleradora, también podremos disfrutar del juego pero sin alcanzar este tipo de resoluciones. El juego cuenta con dos ejecutables distintos, una para la versión Direct3D y otro exclusivo para las Voodoo 2. Respecto al sonido se mantiene a un nivel medio aceptable, ya que el motor de los coches no ofrece nada nuevo así como las colisiones. La música tanto en los menús como en el desarrollo del juego es original.



Como se puede observar en las imágenes los escenarios cuentan con mucho colorido y detalle.

Análisis final

En el preciso momento que comenzamos el campeonato, la primera impresión es la de tener ante nuestros ojos un arcade más de los muchos que existen actualmente. Pero como todo el mundo sabe un arcade se caracteriza principalmente por su jugabilidad y adición, aunque este no es el caso que nos ocupa, ya que cuando nuestro velocímetro alcanza o sobrepasa la escalofriante velocidad de 220km/h, no da ningún tipo de sensación de velocidad y lo más sorprendente es que si sufrimos un choque, la colisión no se parece en nada a la realidad quedándose clavado contra el muro o coche en cuestión.

La sensación de velocidad no existe en la carrera

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

TEST DRIVE 5
ACCOLADE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 80 Mb

+ Los gráficos son muy detallados.
- No ofrece nada de nuevo.

Gráficos	9
Sonido	7
Diversión	6

70



LOS PLANETAS MAJARETAS

Los cuentos que nos contaban mamá o papá han pasado a la historia, con este producto, tendremos 15 cuentos/juegos, todos ellos para que la diversión de los más pequeños esté asegurada.

Tendremos la ayuda de nuestro compañero

No todo es difícil en la vida y este producto no iba a ser menos. Para que la utilización de esta divertida obra sea sencilla, se ha pensado en la incorporación de un ayudante, llamado Blá-Blá. Es el cuentista automático de Ika, que nos guiará por todo el producto y nos enseñará su uso, como movernos por él, la utilización de los diferentes iconos para realizar la navegación, etc. Cuando Blá-Blá era más joven, trabajaba como contestador automático en una agencia de detectives, algo muy aburrido en comparación con lo que hace actualmente. ¿A qué no sabéis cuál es su palabra favorita? le encanta decir "tururú".

Pero como todo buen anfitrión, tiene dos ayudantes inseparables, Pin y Pon, además de ser sus mejores amigos.

Para ponerse en marcha

Todo resulta muy sencillo a la hora de empezar jugar, solamente hay que introducir el CD-ROM en la unidad lectora y empezaremos a disfrutar. Blá-Blá nos guiará por ella, y si tuviésemos alguna duda, solamente hay que consultarle o simplemente que nos repita lo que nos haya dicho. Así de sencillo. Desde la pantalla principal del producto, podremos acceder a los diferentes cuentos, eligiendo el que más nos guste. Aquí es realmente cuando empieza la verdadera diversión, ya que cada uno del los cuentos nos llevará por los diferentes mundos y los más intrépidos personajes. Nos podremos encontrar diferentes historias, con finales muy dispares.

Gráficos simples para un producto muy curioso.

Conclusión

Una opción muy interesante es la capacidad para la elección entre dos idiomas diferentes a la hora de utilizar de la aplicación, estos son inglés o español. En cualquier momento podremos cambiar de idioma, pulsando sobre un icono que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla. Gracias a esto, podremos escuchar los diferentes cuentos en los dos idiomas. Una posibilidad de aprendizaje que incorpora "Los Planetas majaretas".

Un punto negativo, es la utilización de una resolución de 640 x 480 en nuestro monitor para que la visualización se haga a pantalla completa. Así mismo, al realizar la instalación nos saldrá un mensaje advirtiéndonos que si el monitor no está ajustado a 16 bits, hay que ajustarlo para que el programa sea más rápido.

Este producto se puede instalar tanto en Windows 3.1/95/NT como en Macintosh.No se realiza ningún tipo de instalación en el disco duro del ordenador, por consiguiente es recomendable tener un lector de CD-ROM rápido, para que la ejecución del producto sea lo más amena posible.

Manuel Hernando
mhernando@towercom.es

LOS PLANETAS MAJ...
VIRGIN
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 75
Tarjeta gráfica: VGA
Memoria RAM: 8 Mb
Disco Duro: 50 Mb

+ Esta el producto en dos idiomas, inglés y castellano.

– No posee una resolución de pantalla muy elevada.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

70

RETURN TO KRONDOR



En 1994 el mago de las aventuras Raymond E. Feist nos enseñó la tierra de Krondor, donde transcurría su primera aventura, "Betrayal at Krondor". Volvemos a estas tierras en busca de nuevas aventuras.

Un barco transporta la más preciada reliquia: la lágrima de Dios, perteneciente a una iglesia. En el mar, el barco es atacado por Bear, un oscuro y malvado pirata con sed de poder. El ataque produce que el barco se hunda, llevándose consigo la codiciada reliquia. Este es el punto de partida de nuestras aventuras, y como habréis podido adivinar, nuestra misión tendrá que ver con el hundimiento del barco. Llegándose a desencadenar una cruenta guerra a tres bandas de la que intentaremos salir victoriosos.

Controlaremos inicialmente a nuestro héroe, que iniciará la búsqueda en solitario, pero pronto reclutá por el camino la ayuda de varios aventureros y magos. Nos enfrentaremos a Bear, un avaricioso pirata que ha sembrado el mundo de sangre y vísceras, pero que tendrá sus días contados según avancemos en nuestra conquista.

Los aspectos gráficos que diferencian esta nueva parte de su antecesora son considerables. Desde una perspectiva en la que se muestra el juego hasta el aprovechamiento de las aceleradoras 3D, la evolución técnica de estos años ha sido reflejada en el juego. Los personajes han sido creados por polígonos en 3D partiendo de los gráficos 2D de la parte anterior, mientras que los fondos han permanecido en 2D pero aumentando considerablemente su calidad y detalle. En este caso la perspectiva empleada es en tercera persona, con movimientos y localizaciones de cámara predeterminados para cada situación. También se mantiene esta solución en las escenas de lucha.

Los gráficos 3D nos dan una vista más global de la zona.

Grandes cambios gráficos para un excelente juego

Los combates tienen lugar por turnos, pudiendo emplear ataques combinados, defensas o cualquiera de los sesenta conjuros que podremos manejar. El interfaz empleado es un sencillo sistema basado en el ratón. Con él podremos realizar cualquier acción, tanto de nuestro personaje individualmente como del grupo que controlemos.

Debemos destacar también el apartado sonoro de este juego. Con una ambientación estupenda y con unos efectos musicales sorprendentes, el uso de pistas de audio ofrece gran calidad en este aspecto. Esperamos que la versión en español ofrezca la misma calidad, en los diálogos, que ofrece la versión inglesa.

Un gran juego que llevamos esperando desde 1996. Pero ha merecido la pena porque se han sabido aprovechar las mejoras aparecidas para complementar un excelente argumento y crear una espléndida producción. Si tenemos que sacar algún defecto, mencionaremos la linealidad del desarrollo de la trama, que transcurre sin ninguna variación posible; sólo complementada por pequeñas misiones que nos devuelven pronto al argumento inicial. Esto, por otro lado, hará las delicias de los amantes de la aventura, en perjuicio de los seguidores del JDR.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



RETURN TO KRONDOR
SIERRA STUDIOS
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **24 Mb**
Disco Duro: **185 Mb**

+ Un espléndido argumento acompañado de buenos gráficos.
- Las posiciones de cámara resultan confusas en algunos pasajes.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	8



WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE

Un escenario futurista, unas unidades especiales, un conflicto interplanetario, unos malos muy malos. Este es, también, el argumento de Warhammer 40.000. Planteado como un juego de estrategia por turnos.

Un grupo de unidades de élite de ultra-marines protege al Emperador, realizando de misiones de asalto y defensa, del Caos. Un maligno poder que ya desató, hace tiempo su terror para conducir a la humanidad a la destrucción.

Marines a pleno sol

Estamos ante un juego de estrategia por turnos. Nos presentan a un gran repertorio de unidades militares, armamento, vehículos y enemigos que tendremos que conocer para poder aprovechar al máximo sus cualidades. Las misiones se proponen mediante una breve introducción animada tras la cual recibiremos los objetivos a realizar. Nosotros deberemos seleccionar entre todas las unidades posibles a las que formarán nuestro pelotón. Habrá que tener en cuenta las peculiaridades de cada miembro del grupo para facilitarnos la ejecución final de la misión. Una vez seleccionados los componentes, pasaremos a cargarlos convenientemente, tanto en armamento como en munición. Para finalizar, escogeremos los vehículos que vayamos a usar, en caso de ser necesarios. Y listos para la acción, tendremos que usar las tácticas y acciones necesarias para evitar fracasar en nuestro cometido.

Los escenarios poseen diferentes ambientaciones



La adaptación a los distintos entornos será fundamental para protegernos de los ataques.

La acción se desarrolla por turnos: cada jugador tiene un determinado número de puntos de acción por personaje que empleará en mover, usar elementos o atacar al enemigo. Una vez finalizados estos puntos, es turno del siguiente jugador.

A nivel técnico

El interface empleado para controlar toda la acción está simplificado para disponer de las principales acciones desde la pantalla principal con un sólo click de ratón. Pero si queremos aprovechar todas las posibilidades del interface, así como dar mayor rapidez a nuestras acciones, será imprescindible el uso del teclado.
Dentro del apartado gráfico podemos destacar los escenarios, con distintas ambientaciones, desde la jungla a ambientes glaciares, quedándose los personajes escasos de calidad gráfica.
El punto más sorprendente, a nivel técnico, es la banda sonora. Tanto los efectos sonoros, acordes con cada elemento que acompañan, como la música que complementa a la acción son sorprendentes y de una elevada calidad.
Los amantes de la estrategia tienen un nuevo título del genero, aunque sabemos que la modalidad de juego por turnos no cuenta con tantos seguidores como la versión en tiempo real. Sólo es cuestión de gustos y podemos asegurar que también pasareis ratos emocionantísimos con esta modalidad más desconocida, sobre todo con la opción multijugador.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

WARHAMMER 40.000
MINDSCAPE
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 90
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 40 Mb

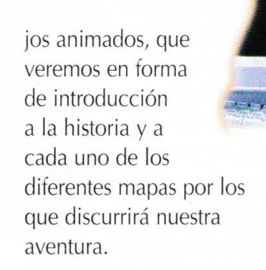
+ Una completísima enciclopedia de unidades militares.
- La visión por capas dificulta la apreciación del escenario.

Gráficos	9
Sonido	6
Diversión	7

72

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Parecía que nuestro reino estaba ya a salvo desde que derrotamos a las fuerzas del mal. Pero no es así, han vuelto y con más sed de venganza que nunca.



Hace poco más de un año llegó a nuestras manos Myth, un impresionante juego de estrategia 3D en tiempo real. En él, asumíamos el control de un ejército de valerosos guerreros, en plena época medieval, con quienes teníamos que vencer a las horribles hordas de zombis y ejércitos enemigos. El éxito que alcanzó éste título fue relativamente considerable, debido en gran parte al elevado número de novedades que aportaba al sector. La visión de la acción en 3D era de lo más espectacular y la sangre manaba de los heridos de una forma más que abundante. Ahora nos llega su segunda entrega y todos los elementos que hicieron tan famoso a su predecesor han sido mejorados para conseguir un producto de gran calidad.

Podemos competir contra otros jugadores por Internet

Una historia aterradora

Todo parecía haber vuelto a la normalidad pero, de repente una noche, una terrible pesadilla recorrió las mentes de los habitantes de la aldea. En ella podían ver cómo unos terribles monstruos invadían sus hogares y acababan con todo lo que tenían delante. Pero eso no era lo peor, su pesadilla comenzó en el mismo momento que despertaron y vieron que no era un sueño.
Éste es el resumen que podemos hacer después de observar los magníficos videos, en dibujos animados, que veremos en forma de introducción a la historia y a cada uno de los diferentes mapas por los que discurrirá nuestra aventura.



El toque gore no podía faltar en ésta segunda entrega de Myth.

Pero no estamos solos

Myht 2, es un juego que se caracteriza por la dificultad que entraña el avanzar por sus mapas. La estrategia y la forma de administrar nuestras tropas, serán factores decisivos para llevar a buen puerto nuestro cometido. Como no podía ser de otra forma, un ataque masivo y sin planificación previa, será una derrota asegurada. Habrá que conocer muy bien las habilidades que poseen cada uno de nuestros hombres ya sean arqueros, ideales para ataques a media o larga distancia; enanos lanza fuego, de medio o corto alcance y muy poderosos o los más numerosos hombres con armaduras y espadas. Pero no todo en las misiones consistirá en derrotar al enemigo, en la mayoría habrá que realizar misiones complementarias como rescatar prisioneros o conquistar un enclave determinado.
Todas estas acciones tendrán lugar, como ya hemos comentado antes, en unos fabulosos escenarios realizados por completo en 3D, incluyendo las edificaciones y los personajes. Todos están realizados con gran esmero y cuidado y el resultado ha sido sorprendente. El uso de tarjetas aceleradoras permite que los cambios de cámara sean suaves y precisos y que se puedan observar bonitos efectos como los reflejos de los ríos o espectaculares efectos atmosféricos como lluvia o nieve.
Si os gustó Myth, no podéis dejar de jugar a su segunda parte.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

MYHT 2: SOULBLIG...
BUNGIE SOFTWARE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1- Varios en red
PRECIO: Consultar

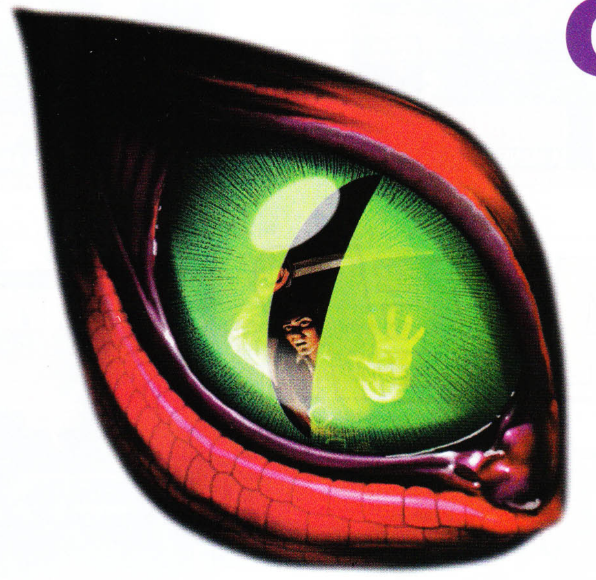
***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* D3D 4Mb**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 100 Mb**

+ La realización de los escenarios en 3D.

− La dificultad en niveles avanzados.

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	8





QUEST FOR GLORY V DRAGON FIRE

Como no podía ser de otra forma, Sierra vuelve a la carga con una nueva aventura de una de sus sagas más conocidas, la de Quest For Glory. Tu misión es salvar a un pueblo oprimido por unos invasores.

Silmaria, una pequeña aldea situada a la orilla del mar, fue atacada por un horrible dragón. Lo que hasta ahora había sido paz y tranquilidad, se convirtió en muerte y devastación. Parecía que los pobres habitantes de éste pueblo no serían capaces de detener los ataques del horrible monstruo. Pero cuando todo parecía estar perdido, los habitantes de Silmaria consiguieron alzar unas estatuas en forma de dragón, y mediante unos poderes ocultos en ellas, hicieron que la bestia quedase encerrada en el interior de un volcán. Todo parecía haber acabado ya, pero al cabo de unos años, el brujo del pueblo predijo que otra terrible amenaza se cernía sobre ellos. En su visión veía a un terrible ejército enemigo que llegaba para matar a su rey y conseguía liberar al terrorífico dragón de su sueño eterno.

El miedo se apoderó de ellos otra vez, pero entonces el brujo vió un destello de esperanza. Alguien, un héroe de otras tierras, llegaría para ayudarles y conseguir que el dragón siguiera en su lugar y que los invasores abandonasen sus tierras. Ése alguien y como no podía ser de otra forma, eres tú, el príncipe Shapeir.



Los decorados a pesar de estar realizados en 2D son realmente agradables.

¿Un mundo en 2D?

Quest For Glory V aunque parezca mentira, conserva todos los elementos de las aventuras gráficas más convencionales. Para empezar sorprende el hecho de que los escenarios y la acción se desarrolle en parajes realizados en 2D. Todo parecía indicar, sobre todo por las palabras de los propios responsables de Sierra, que las aventuras clásicas en 2D iban a desaparecer, dando paso a mundos en las cada vez más de moda 3D. Pero en el título que estamos analizando, los únicos elementos que aparecen en 3D son los personajes y la verdad sea dicha, el resultado no es nada espectacular. Por el contrario los parajes por los que tendremos que avanzar son bastante bonitos y cuidados y cuentan con gran número de detalles. Además, al transcurrir la aventura en tiempo real, veremos como el cielo y los escenarios se oscurecen y al amanecer se produce el efecto contrario. El resultado conseguido es realmente bueno. Pero además de afectar a los decorados, también lo hará sobre todos los personajes del juego, incluido el nuestro, y veremos como en determinados momentos del día o de la noche, hay comercios cerrados, habitantes que se van a dormir, etc...

Si hablamos del aspecto sonoro, hay que destacar que las voces están dobladas al castellano, cosa que se agradece enormemente teniendo en cuenta la gran cantidad de diálogo que hay en el juego y su gran importancia. La música por su parte es de gran calidad y muy adecuada.

Asumiremos el papel de guerrero, hechicero o ladrón

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

QUEST FOR GLORY V
SIERRA
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1-Red
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 300 Mb

+ La aventura está muy entretenida.
- Ocupa demasiado disco duro

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

79



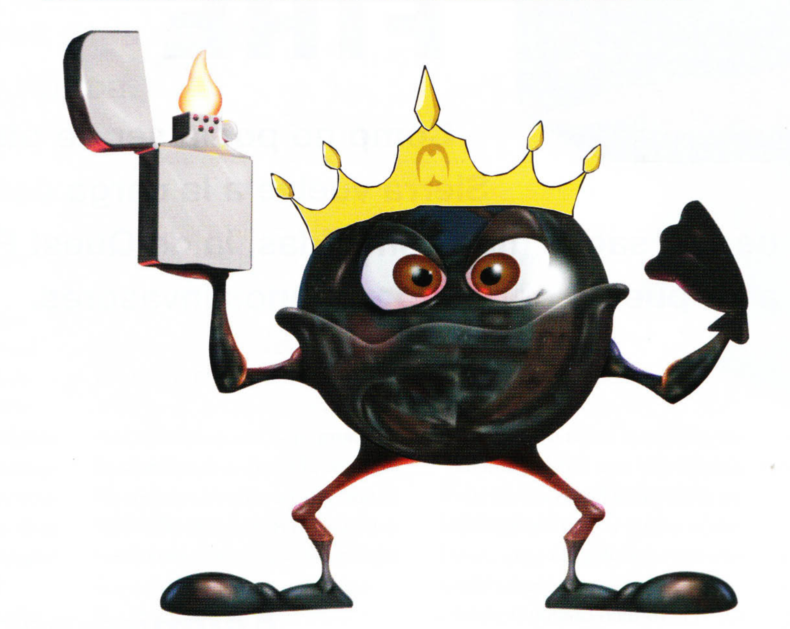


















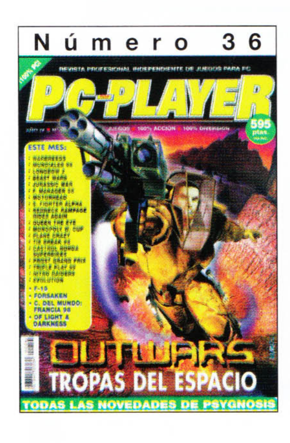
EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes

Pídenos los números atrasados;

llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.











¿Quieres saber cómo conseguir una de las mejores revistas de juegos + un CD ROM con las últimas demos por sólo 357 pesetas?



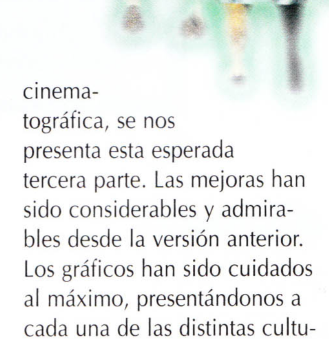


O envíanos el cupón adjunto

SETTLERS III

Lucha de civilizaciones por el control de la tierra

En el año 1993, Blue Byte lanzaba para un ordenador llamado Amiga 500 un juego de simulación: Settlers. Un año más tarde aparecería la versión para PC, causando asombro en el mundo de los videojuegos. Ahora aparece su tercera entrega.



El argumento consistía en controlar y manipular los destinos de un pueblo para hacer que evolucionase, construyendo ciudades y luchando contra las invasiones.
En esta última entrega, la base no ha variado mucho con respecto a versiones anteriores, pero ahora la intervención divina es más directa. Según nos presenta la introducción del juego, un dios supremo ha castigado a los principales dioses de tres culturas; Jupiter, Horus y Chin-Yu, por holgazanes y dominadores. Este dios supremo les obligará a elegir a un súbdito de cada una de las tres culturas: romana, egipcia y china, para que guíe a su pueblo y demuestre cual de las tres civilizaciones controlará el planeta.



Las tribus

Con este argumento sorprendente y con unas escenas de animación que bien podrían pertenecer a una producción cinematográfica, se nos presenta esta esperada tercera parte. Las mejoras han sido considerables y admirables desde la versión anterior. Los gráficos han sido cuidados al máximo, presentándonos a cada una de las distintas culturas con particularidades y personajes bien diferenciados.
Cada tribu no sólo tiene una indumentaria y rasgos típicos, sino que tiene unos transportes distintos, con construcciones características de cada una, y con una ambientación gráfica particular. Así, la cultura china construirá pagodas, frente a los castillos romanos, o viajarán en barcos de remos o en veleros y, por supuesto, levantarán distintos tipos de templos para rezar a sus dioses. Los personajes que desempeñan las mismas tareas, tendrán muy distintas representaciones, pero todas creadas con el máximo detalle y con animaciones particulares; un leñador usará un hacha para su trabajo, mientras que otro usará una sierra. Tendremos más de treinta oficios, cinco tipos de embarcaciones, dos civiles y tres militares, más de cuarenta tipos distintos de edificaciones y una ambientación musical distinta por raza.

Todas las transiciones del juego han sido creadas en 2D



Un interface simple para un juego de estrategia en tiempo real.

Efectos

Todos estos personajes han sido modelados en 3D, así como los escenarios, las construcciones y los demás elementos gráficos del juego y dotados de movimientos típicos. Mientras que todas las transiciones animadas han sido creadas en dos dimensiones pero con un detalle gráfico y una producción de alto nivel, similar al de una serie de dibujos animados.
Podremos oír distintas melodías para cada cultura, y acompañar a cada acción con gran



El colorido del juego se puede apreciar en estas imagenes que te mostramos.

número de efectos sonoros. El punto de partida inicial consistirá en crear unas instalaciones básicas para nuestro pueblo, asegurando el suministro de madera, alimentos, metales y sobre todo expandiendo nuestro territorio para no tener problemas de espacio.

Las batallas

Una vez asentados, deberemos cuidar las condiciones de nuestros habitantes, proporcionando un buen ejercito que les defienda, unos transportes rápidos y templos donde adorar a sus dioses. Iniciada la evolución, podremos optar por luchar con nuestros enemigos o intentar negociar con ellos para aumentar nuestra cultura. Es en estos últimos pasos donde se ha complicado más el programa, permitiendo mayor nivel de complejidad y posibilidades. Las batallas se desarrollan en tiempo real, y tienen lugar tanto en tierra como en el mar.

Las partidas multijugador son sencillas de comenzar

Settlers III mantiene la sencillez de aprendizaje de sus antecesores. Con hacer el completo tutorial que contiene y un poco de práctica con cada personaje, podremos afrontar el juego en toda su extensión. Una presentación sencilla en pantalla y el uso imprescindible de los dos botones de ratón se emplean para conseguir una accesibilidad rápida a cada una de las facetas de juego, evitando el navegar por distintos menús y apostando por la simplicidad en beneficio de la jugabilidad. Podremos ver en la misma pantalla todos los índices de las materias primas necesarias, para poder hacernos una idea rápida de nuestra situación.

Se ofrecen varias formas de juego, desde campañas para resolver, a la posibilidad de comenzar en un escenario vacío para extender nuestra civilización. Pero donde tiene más novedades esta entrega es en el apartado de multijugador. La mayor novedad la aporta esta innovación, para poder jugar tanto por red local como a través de Internet. Esta será la opción que más horas nos haga disfrutar. Con sólo conectarnos y abrir el programa, este se encargará de buscar un servidor con partidas y unirnos a ellas. Además, si usamos esta opción, el propio programa se encargará de mantener actualizada nuestra versión del juego. Como pasaba con las versiones anteriores, podremos aumentar el número de mapas disponibles, añadiendo los creados por otros jugadores, o crearlos nosotros mismos. Este año que comienza veremos surgir infinidad de fanáticos y aficionados a este programa. El trabajo desarrollado por Blue Byte ha sido duro y han creado un producto de alto nivel, que puede pasar desapercibido por la cantidad de juegos similares que existen en el mercado. Confiamos en el buen criterio de nuestros lectores para seleccionar entre las innumerables apariciones y saber disfrutar de este gran título.

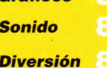
Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

SETTLERS III
BLUE BITE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 multijugador
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 100
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 200 Mb

+ Gran detalle gráfico en todas las resoluciones.
- Un manual un poco documentado y mas estructurado.

Gráficos 8
Sonido 8
Diversión 8





CRASH BANDICOOT 3: WARPED

COMPAÑÍA: Naughty Dog

DISTRIBUIDOR: Sony

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN







Sony y Universal Interactive Studios nos presentan la tercera entrega de un juego que ha causado furor en PlayStation. Desde el lanzamiento de la primera parte en el mes de diciembre de 1996, se han vendido en todo el mundo más de seis millones y medio de copias de la serie Crash Bandicoot, y Crash se ha convertido en uno de los personajes de vídeojuegos más famoso de la historia.

Niveles nuevos

Los creadores de este producto, han desarrollado toda una serie de escenarios nuevos para que Crash, siguiendo el estilo del conocido "universo" de Crash pero con una historia totalmente diferente. Warped es la culminación de cuatro años de trabajo con la PlayStation. Además de la cantidad de trucos que hemos podido observar en las dos primeras partes del juego en esta tercera entrega se han incrementado todo tipo de nuevos laberintos y trucos que hacen de este software una gran obra maestra.



Nuevos personajes

En esta ocasión podemos manejar a la hermana de Crash, Coco Bandicoot, la cual utilizaremos independientemente en todas las misiones del juego, de esta forma la diversión se multiplica por 2. En las carreras contrareloj podemos ver los nuevos niveles que son mucho mas espectaculares gracias a la implementación de la reflexión partida del Búffer Z.

La calidad del sonido también es muy buena y la música que nos guía es muy adecuada metiéndonos en situación en cada uno de los niveles. Mas armas y más enemigos para un Crash totalmente nuevo. Cada uno de los niveles tiene un objetivo y un desafío especifico. Los desafíos varios de un nivel a otro, aumentando la dificultad del juego (no todo va a ser fácil). Crash Bansicoot 3: Warped, ha sido diseñado para que se pueda jugar con el mando analógico DUAL SHOCK de Sony. Este mando de tecnología punta vibra para reflejar lo que ocurre en la pantalla. Así podemos estar mas metidos en el juego y obtener sensaciones nuevas.

Durante el desarrollo de cualquier misión nos encontramos con una serie de cristales, gemas y reliquias que tenemos que ir cogiendo para poder pasar la fase y obtener más puntos.

Más diversión para un juego que ya pasa a formar parte de los clásicos que no te pueden faltar en tu consola PlayStation.

Si te gusto la primera parte, la tercera es realmente impresionante en gráficos y sonido.

Te recordamos que Crash Bandicoot lo podemos encontrar en la serie Platinium de PlayStation.







En varias situaciones de peligro se encontrará nuestro amigo Crash. Tambien podemos seleccionar a su hermana para desarrollar algunas misiones que él no puede realizar.

POCKET FIGHTER

COMPAÑÍA: Capcom

DISTRIBUIDOR: Virgin

PRECIO: 7.990

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 83

Ahora de la mano de Capcom nos llegan dos juegos ambientados en la maquina recreativa que cautivo a muchos jóvenes. Hablamos de Street Fighter II.

Dos derivados que en primer lugar nos centramos en Pocket Fighter. Un juego divertido en el cual los luchadores mas conocidos, Ken, Riu, Chun-Li, etc, encarnan a pequeñas miniaturas de los originales donde el principal objetivo es coger una serie de esmeraldas que nos aportara nivel de potencia para poder derrotar a nuestro adversario.

Una versión de este juego era la que se hizo del famosos Tetris, los muñecos son similares a los que aparecían en Puzzle Fighter que vio la luz tanto para PC como para consola.



El tamaño reducido de los luchadores da un toque de distinción al juego.





Además de seleccionar una serie de personajes, podemos fabricarnos uno a nuestro gusto. Lo que principalmente caracteriza a estos juegos es que aunque posee un pequeño grado de violencia la diversión está garantizada ya que los golpes que se propinan unos a otros son muy graciosos. Brazos de goma, ojos como globos o paradas giratorias que no llegan y se cae al suelo el personaje, son algunos de los movimientos que observaremos, todo endulzado con una música juvenil aunque versionada de la original.

X-MEN VS STREET FIGHTER

COMPAÑÍA: Capcom

DISTRIBUIDOR: Virgin

PRECIO: 7.990

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 90





De la recreativa nos llega este juego que también causa furor entre dos tipos de usuarios. Por una parte los fanáticos de Street Fighter. Y por el otro los de los Cómic de Marvel, X-Men, una patrulla de super héroes que se dedican a controlar que el mundo está en paz de los billanos.

Aunque no todos los X-Men que se pueden seleccionar pertenecen a los buenos, podemos decir que gran parte de ellos si representan las fuerzas del bien.

Una sucesión de golpes hacen de espectacular a este juego. Mezcla, las películas manga con toda la acción de films del mismísimo James Cameron. Podemos seleccionar entre ocho luchadores de Street Fighter contra ocho de X-MEN.



La alianza entre los X-Men y los luchadores de Street Fighter es el movil del juego.



Pero la verdadera innovación surge de la elección de dos personajes en vez de uno.

La otra opción que cogemos es la que en un momento dado nos ayudará con las magias, las cuales podemos llevar totalmente controladas mediante un visor que hay en la parte inferior de cada mitad de pantalla.

Hay que tener en cuenta que si elegimos el modo "auto" a la hora de protegernos contra los golpes de los demás, esta barra que nos indica el transcurso de la magia no subirá de segundo grado sin poder alcanzar la máxima potencia y la espectacularidad en las magias.

Hay escenarios en los cuales podemos destrozar el suelo y pasar a una parte inferior donde se desarrollará el resto de la contienda. Ya tienes claro con que bando piensas luchar.

TOCA 2 TOURING CARS

COMPAÑÍA: Codemasters

DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 80

Nos encontramos frente a la nueva secuela del juego oficial del campeonato de turismos Británico Auto Trader Rac. En esta ocasión los gráficos son muy similares a la primera versión aunque hay que resaltar que el juego posee un resolución de 512 x 256 píxeles en pantalla.
Esto hace que los píxeles no sean demasiado grandes.
Además de nueva música, contamos con la posibilidad de escoger entre diversas vistas de cámara. La nueva vista que podemos observar es dentro del vehículo, situados en el centro de la cabina viendo el retrovisor justo en el centro de la pantalla (tipo NFS 3).
Si a todo esto sumamos las multitudes de opciones tenemos un juego en el cual podemos hacer cualquier cosa que se realice en las autenticas carreras de este genero.
Paradas en boxes, configuración del vehículo y de las condiciones atmosféricas en las que queremos competir.
Además los circuitos han sido totalmente remodelados e iluminados en tiempo real, con eso se ve la calidad del grupo de programación de Codemasters a la hora de desarrollar juegos de este tipo.
Como colofon podemos jugar dos jugadores en la misma pantalla y tambien TOCA 2 es compatible con los volantes y mandos analogicos y Dual Shock.
Una autentica joya de la conducción de turismos que aprovecha la consola al 100%.

Un título que pronto llegará a PC, siendo necesario la utilización de aceleradoras 3D.

RIVAL SCHOOLS

COMPAÑÍA: Capcom

DISTRIBUIDOR: Virgin

PRECIO: 7.990

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 90



Capcom la firma especialista en el desarrollo de juegos arcades y de lucha nos presenta un juego que ha visto la luz antes en consola que en PC. Rival Schools como su propio nombre indica es una lucha constante por la rivalidad entre escuelas. El juego está ambientado en el más puro estilo Manga y al igual que títulos como Virtua Fighter, posee un desarrollo 3D muy espectacular.
El juego cuenta con 2 CDs, uno es únicamente para jugar en tipo ARCADE, el otro CD se denomina de evolución. En este podemos llegar a un equilibrio de juego optimo. Además de los 20 luchadores que podemos jugar en el primer disco podemos seleccionar otros 24 personajes diferentes que nos irán apareciendo en la aventura. Cuando seleccionamos un luchador tenemos que tener en cuenta que, como si de la WWF se tratase tenemos que elegir un relevó en la batalla que podemos intercambiar al finalizar un combate. Este compañero nos ayudará a desarrollar las más potentes magias para llegar al final de la historia y así vencer al enemigo final.
Un titulo que te recomendamos porque aunque hay muchos títulos 3D de lucha para PlayStation, este marcará la diferencia tanto en gráficos, diversión, jugabilidad y asombro. Esperamos que pronto esté preparada su versión en PC a la cual daremos un repaso muy a fondo.
Hay muchos títulos en PlayStation de lucha en 3D, pero realmente como Rival Schools no encontraremos nada igual en mucho tiempo, dos CDs de acción trepidante.



La justicia es la que esta presente durante todo el juego.



ZELDA: THE LEGEND OF OCARIN OF TIME

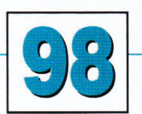
COMPAÑÍA: Nintendo

DISTRIBUIDOR: Nintendo

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Nintendo 64

VALORACIÓN



Todos los usuarios de la consola la maestra de Nintendo estaban esperando este juego con más impaciencia que nunca. Eran muchos los medios que habían hecho eco de las novedades que traería el juego Zelda a Nintendo 64, pero realmente hasta que no a caído en nuestro poder el cartucho no nos hemos dado cuenta la cantidad de horas de desarrollo que hay tras el juego y su gran aventura.

Historia

Partiendo de la primera versión de Zelda que salió para Nes, ha sufrido muchos cambios a lo largo que su historia. Después de unas cuantas secuelas tanto para Game Boy y Super Nintendo, ahora nos llega un cartucho con 256 Mb, que encierra la aventura maestra por excelencia.
Nuestro héroe Link es equiparable a lo que puede ser Lara Croft en PC. Todo usuario de algún tipo de plataforma consola ha oído hablar de Zelda.



También hay que decir que sus primeras versiones eran demasiado ambientadas en el Rol y por eso no captaban tantos usuarios, pero en esta ocasión las nuevas tecnologías 3D combinadas con las potentes maquinas nos mezclan el Arcade con las plataformas, sin perder su toque de Rol.

Aventura

Comenzamos la historia con un sueño que tiene nuestro héroe Link. Observa como es secuestrada la princesa Zelda por el villano Ganondorf.
En nuestra aventura nos acompaña Navi una pequeña hada que nos guiará en más de una ocasión donde tenemos que dirigirnos para acertar en nuestras dudas.
Antes de empezar la historia nos tenemos que hacer con la posesión de una espada y un escudo puesto que sin estos no podemos atravesar las puertas custodiadas por la gente Kokiri.
Para legar al final de la historia nos tenemos también que apropiarnos de una ocarina, la cual nos ayudará a transportarnos por el tiempo y así llevar a cabo una serie de acciones que alteraran el transcurso de la historia.







Puesto que Zelda posee más de 250 Mb de información podemos apreciar unos gráficos de alta calidad, al igual que su sonido.

Un detalle muy curioso es que podemos observar a Link en varias etapas de su vida. Primero como un ser adulto y después en su más tierna infancia.

Armas

Ya hemos hablado de la espada y del escudo pero además de estos hay una serie da utensilios que nos valdrán para librarnos de seres perversos.
Podemos utilizar un tirachinas para hacer que puertas se habran o despistar a larga distancia a algunos guardias. También una pértiga la cual nos dará opción a llevar una lucha cuerpo a cuerpo pero sin dejar opción al contrincante a que nos alcance debido al gran tamaño de la pértiga de madera.
Por ultimo hay que resaltar la calidad de la música que Zelda aporta. Una música relajante y a la vez excitante que hace que nos meta en situación nada más ver el juego.
Una pena es que el juego esté en Inglés pero esta medida se ha tomado para que podamos disfrutar de esta aventura antes. Para aquellos que tengan algún problema con el idioma, el juego trae en su interior un manual con todos los textos que aparecen en la pantalla traducidos a nuestro idioma. También y por gentileza del club Nintendo podemos registrar el juego y conseguir el libro de pistas totalmente gratuito.
Ahora te dejamos y esperamos que pases muchas horas de acción y aventuras manejando a Link.

RAGE STATION SHOCK 2

COMPAÑÍA: Guillemot

DISTRIBUIDOR: Guillemot

PRECIO: Consultar

CONSOLA: PSX / N64

VALORACIÓN 90

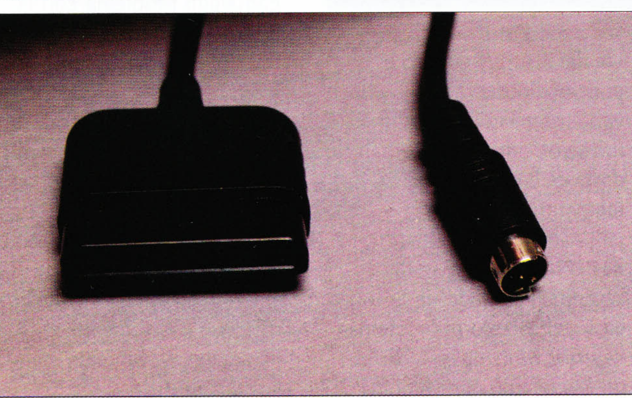
El mes pasado os ofrecimos una comparativa de los volantes más esperados en PC con la nueva tecnología Force Feedback.
No es que este Volante posea esta tecnología, pero si la encontrada en los mando Dual Shock y en los mandos de Nintendo 64.
La particularidad que posee este volante, además de que tiemble cuando recibimos un impacto es que se puede conectar tanto en una Nintendo 64 como una PlayStation.
Sabemos que no hay muchos usuarios que tengan en su poder las dos consolas pero realmente para aquellos que las tengan es un ahorro considerable, al igual que es mejor hacerse a un unico volante.



Materiales

El volante esta íntegramente realizado en plástico duro. Aunque a simple vista parece muy endeble hay que resaltar la dureza de dicho material.
También posee una pedalera. Aquí es donde flaquea un poco puesto que no podemos usarla bruscamente ya que se desplaza y perdemos el control del juego.
Además podemos usarlo de forma de control pad puesto que posee los 8 botones que tiene tanto la Nintendo 64 como la Sony PlayStation .





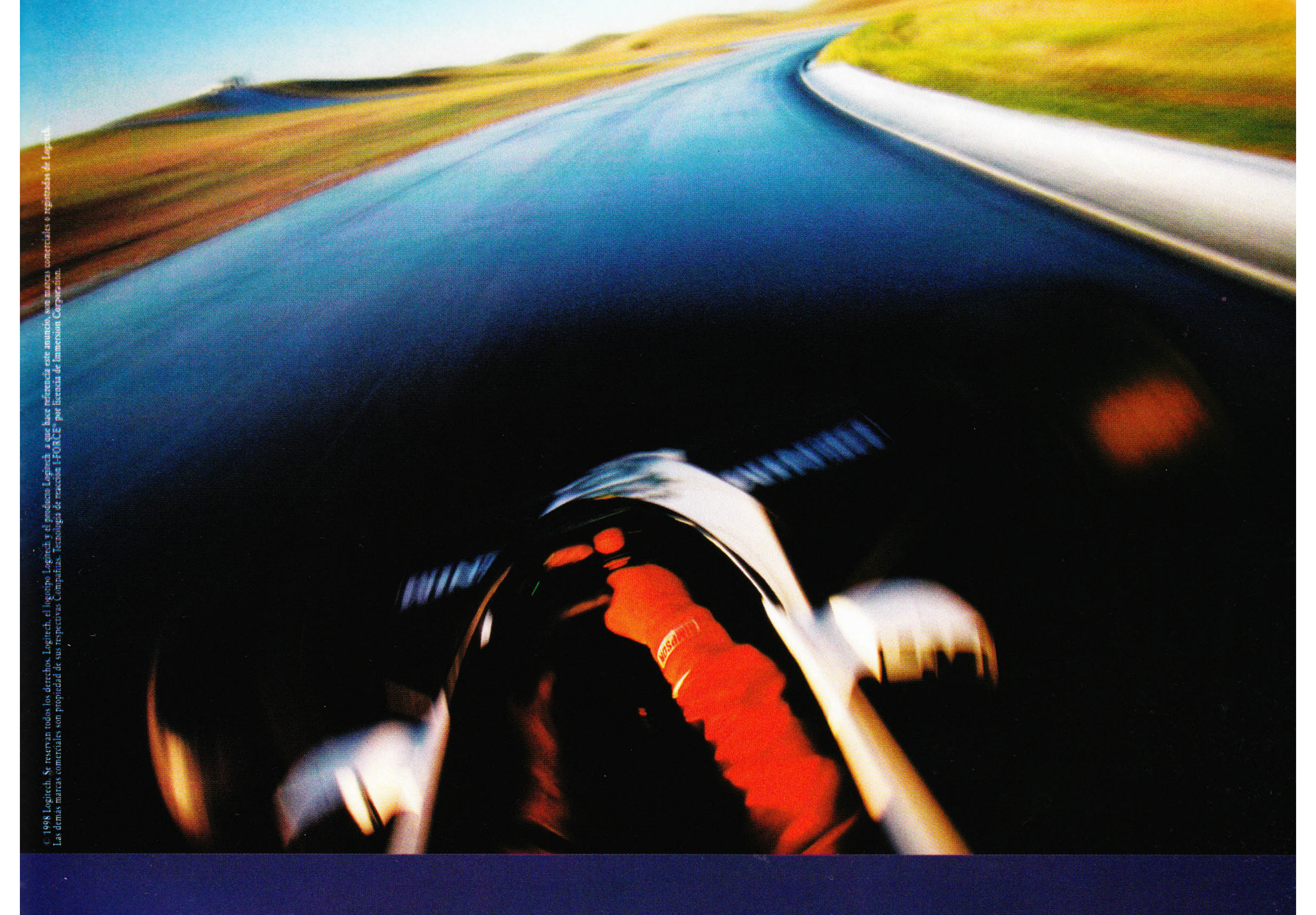
Aunque en las imágenes observamos el conector de PlayStation, el mando posee los dos conectores, el de PSX y Nintendo 64.

Toque maestro

La sensación aportada es total. Esta claro que no podemos compararla con los potentes volantes de PC equipados con Force Feedback, ya que el PC es una máquina mucho más potente y puede arrastrar un periférico más grande. Pero también hay que mencionar que este tipo de volantes se encarecen mucho.

Juegos incluidos

Aquí a la gente de Guillemot hay que restarles un punto ya que podían haber incluido un juego en su interior. Sabemos que ellos como empresa lo que tratan de haces es sacar un producto de altas prestaciones al mínimo precio, pero hay ocasiones en la que hay que determinar este tipo de opciones y encarecer un mínimo para que el jugador que adquiera este volante se pueda poner a jugar en el momento que lo compre.
Para finalizar simplemente añadir que la sensación que aporta el volante es total y en juegos como Collin MCRae, o Need For Speed III es total.
Podemos, desde apreciar como la rueda se clava en el barro, hasta como nos golpea el contrincante para que le dejemos el camino libre y dejarnos atrás sin darnos opción a la victoria.
Todo aquel que crea que ha sentido todo al utilizar a este genero de juego gracias a los mandos, que experimente lo que es conducir con un volante de estas característica.



Únete a los ases del volante.

WingMan® FORMULA™ FORCE

Para experimentar el realismo más impactante de la emoción de conducir, hazte con un volante de carreras WingMan® Formula™ Force, el volante con Force Feedback más potente para PC. Reacciones rápidas como el rayo. Perfecto agarre en las curvas más escalofriantes. Violentos choques. Gracias a nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® con tensores de alta precisión, sentirás al máximo la fuerza de cada sensación, de cada vibración y de cada giro en todo tu cuerpo. Volante de carreras WingMan Formula Force. Ya no tienes que pagar una fortuna para vivir la experiencia de conducción definitiva.

www.logitech.com

It's what you touch.™

Lo encontrará en: Alcampo, El System, El Corte Inglés, Fnac, Jump Ordenadores, KM Tiendas, Milar, MIRO, C.C. Pryca.

ESCENARIOS FLIGHT SIMULATOR



Los amantes de la simulación, literalmente hablando, ya pueden elegir más destinos de viaje en su carta de vuelo, gracias a ERBE nos llegan 5 excitantes destinos para perdernos en sus cielos.

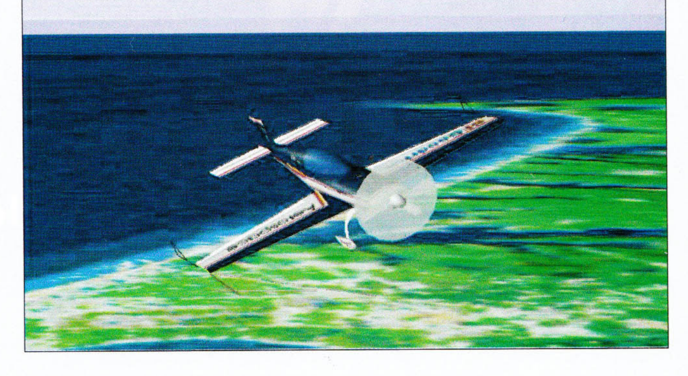
Desde los canales de Venecia, pasando por la vanguardista Tokio, llegando a Singapur, sin olvidar la excitante Viena, para finalizar nuestro viaje a la bella Italia. Estos sin duda son suficientes argumentos para viajar sin parar, con nuestra avioneta último modelo Cessna 602, estando la diversión más que asegurada. La configuración es muy sencilla, necesitando gran cantidad de disco duro si queremos tener todos los escenarios instalados simultáneamente. Es totalmente compatible con todas las versiones que existen de *Flight Simulator,* v5.1, v95 y v98. En el caso de este último, también tenemos la posibilidad de participar en vuelos tanto de aventuras como libres. Debe quedar claro que necesitamos la versión original del juego instalada en nuestro disco duro.

Una vez que realicemos la actualización, no será necesario tener el CD en la unidad lectora siendo necesario poner el CD de FS.

Gráficos

Toda la calidad gráfica se mantiene al mismo nivel que el producto original, no ofreciendo nada de nuevo. Podemos disfrutar de los detalles de edificios, paisajes, ríos o canales que incluye cada uno de los CDs. Todos los aeropuertos constan de gran cantidad de detalles, disfrutando de viajes programados de uno a otro. Lo mismo ocurre con el apartado sonoro, no reemplazando nada, con lo que escucharemos lo mismo a lo que ya estamos acostumbrados. Otra cosa que tampoco puede pasarse por alto es la no inclusión de un modelo de avión nuevo, lo que haría más interesante nuestro viaje.

Unos escenarios nuevos de calidad.



Conclusión

Este tipo de productos está muy demandado por los entusiastas del género, gracias a su aparición se puede disfrutar de espléndidos viajes a lo largo del mundo, realizando multitud de escalas como si de un viaje en tiempo real se trátase. De los 5 escenarios comentados, destaca por encima del resto el de Venecia, gracias a todos los detalles que han sido incluidos. También cabe hacer mención al paradisiaco Tokio, que sorprende por la gran cantidad de edificios con los que nos encontraremos. Estaremos a la espera de recibir muchas más noticias referente a nuevas escenarios, ya que este es un producto que necesita de este tipo de actualización para sacar el máximo beneficio, de un producto muy utilizado por gran cantidad de principiantes en el mundo de la aviación.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

ESCENARIOS F.S.
LAGO
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 90**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **16 Mb**
Disco Duro: **100 Mb**

+ Tiene gran cantidad de detalles.
- No incluye nuevos aviones.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	7

80

La Batalla de Stalingrado



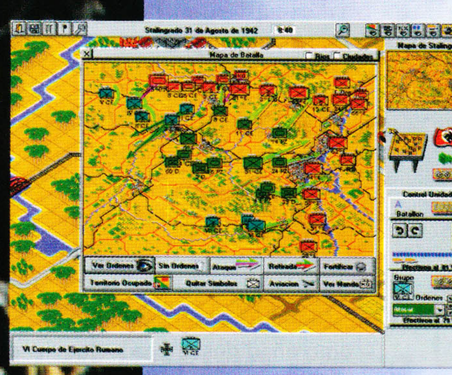


Serie Grandes Batallas



Climatología que afecta a las Unidades y sus ordenes

Si te gusta la ESTRATEGIA MILITAR
¡ Este es TU JUEGO !



Ordenes generales ó por Unidades Individuales

Unidades Tridimensionales

Stalingrado 1 de Septiembre de 1942 13:30
Mapa de Stalingrado
Reserva del 6ª Ejercito Aleman
Regimiento nº 4
Batallón nº 17
Batallon
Ordenes
Sin Ordenes

Distribuidor Exclusivo
HOLLYWOOD® Multimedia
HOLLYWOOD MULTIMEDIA S.L. c/ Donoso Cortes ,31
28015 Madrid Teléfono : **91.4472619**
Fax : **91.4483664** E-mail: hollywood@mistralvd.com

2.995.- Ptas.
I.V.A. incluido

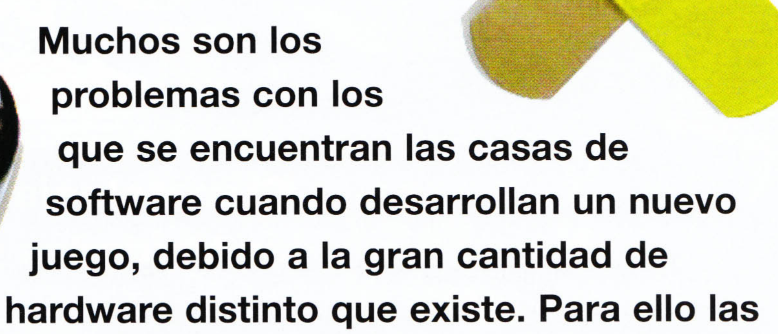
- Estrategia Militar en Tiempo Real / I.A. Avanzada / Efec. Sonoros de Combate
- Escenarios en perspectiva isométrica con unidades TRIDIMENSIONALES
- Divisiones Históricas que participaron en la batalla (Nivel de Batallón)
- Animaciones,fuego real de unidades,destrucción de Edificios y Unidades.

Edf. Helios- Avda. Aeronáutica s/nº - 3ª Planta - Mod.-5
41020 - SEVILLA

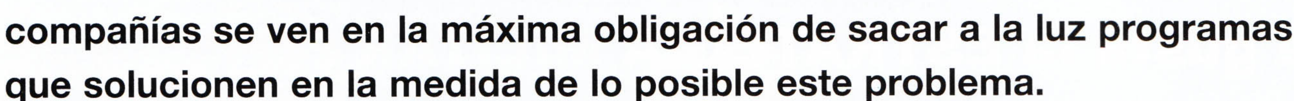
Lamb Software

PARCHES

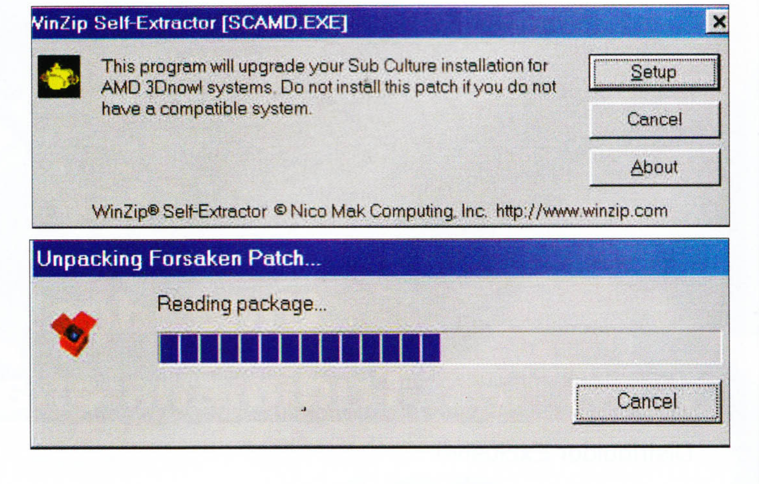
Actualizarse o morir



Muchos son los problemas con los que se encuentran las casas de software cuando desarrollan un nuevo juego, debido a la gran cantidad de hardware distinto que existe. Para ello las compañías se ven en la máxima obligación de sacar a la luz programas que solucionen en la medida de lo posible este problema.



Esté tipo de programas deben ser considerados como añadidos al producto original, consistiendo en pequeños arreglos que mejorarán en la gran mayoría de los casos todos los errores detectados. Hace algunos años esta práctica era mucho más complicada, debido a la inexistencia de cualquier tipo de vehículo conductor para hacer llegar al usuario final el mencionado parche. Las únicas formas posibles consistían en conexiones a las conocidas BBS o a través del registro con la compañía fabricante. Hoy por hoy todo ha cambiado en demasía gracias a Internet, pudiendo descargar desde la propia página *web* todas las actualizaciones que hayan aparecido hasta la fecha sin mayor preocupación. Pero la pregunta es, ¿de qué manera es notificado este tipo de fallo? La gran cantidad de usuarios que existen a lo largo del mundo permite depurar el juego de una forma extraordinaria, con lo que en caso de observar algún tipo de fallo se puede notificar vía *E-mail*. Toda esta información bien recopilada permite la creación de una utilidad que subsane el problema. Muchos son los problemas que aparecen: soporte de nuevas tarjetas gráficas, tiempo de carga lento, posibilidad de juego en red o actualización de versiones, son algunos de los muchos casos que pueden solucionarse. De esta manera para la correcta solución del percance deberemos descargar el parche adecuado para nuestro juego y utilizarlo. En esta nueva época de la revista hemos decidido incluir con el CD de regalo los más recientes que aparecen, para de esta forma evitar la odisea que supone algunas veces Internet. El caso sin duda más curioso es el de *Quake II*, que ha sido actualizado gran cantidad de veces desde el mismo instante en que apareció en la calle. Muchos y variados son los errores que han sido solucionados desde la primera versión, reafirmando que esta forma tiene mucha utilidad y futuro. Actualmente ya ha aparecido el último parche, según notificaciones de *Id Software*.



Para actualizar el juego tenemos que instalarlo



Cuando actualizamos un juego mejoramos pequeños defectos que podía tener el software.



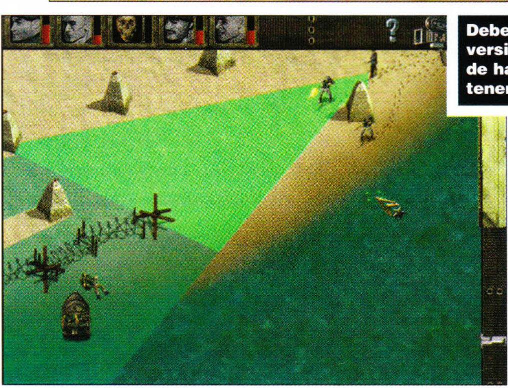
Utilización

Muchos y variados aspectos deberemos tener en cuenta antes de ponernos manos a la obra. Tanto el idioma del

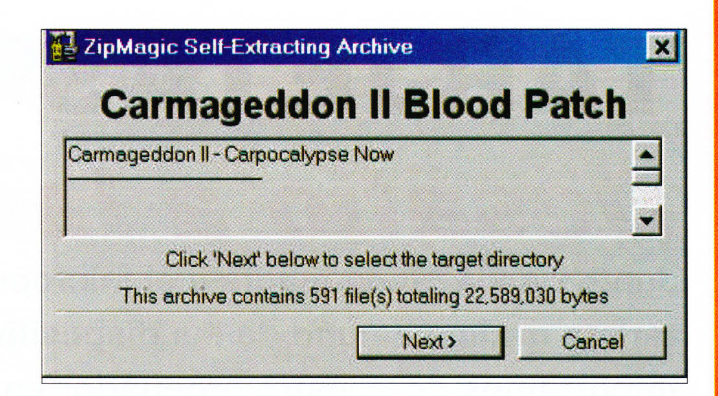
Deberemos leer el archivo de ayuda antes

juego, número de versión actual, posibles requerimientos técnicos nuevos, capacidad de disco duro y por supuesto tener el juego instalado con el CD original. Lógicamente no podemos utilizar un parche para una versión desarrollada en un idioma distinto, por la sencilla razón de que el ejecutable de juego suele ser por norma general de distinto tamaño en todas sus versiones. Si nos equivocamos, lo máximo a lo que podemos aspirar será tener que volver a instalar el juego. En lo referente a la versión deberemos poner especial cuidado. Debe quedar claro que no podemos actualizar desde la versión 1.0 a la 1.4, por ejemplo, si dicha actualización requiere que tengamos la 1.2. Para ello deberemos utilizar en este caso dos parches, el que funcione de la versión 1.0 a la 1.2 y después de la versión 1.2 a la 1.4. Esto, que en principio puede parecer lioso y complicado, no lo es tanto siguiendo las instrucciones en cada caso. Muchas son las veces en las que la mera aplicación del parche modifica de tal forma el contenido del juego, que necesitaremos tener *hardware* nuevo para poder disfrutarlo. Por eso es necesario siempre leernos detenidamente su uso de forma general. Actualmente los parches ocupan mucho tamaño aunque sea en formato comprimido, de tal manera que para su correcta utilización deberemos tener muy presente la verificación previa del espacio libre en disco duro del que disponemos. Debe quedar entendido que deberemos poseer una copia original del juego y tenerlo instalado en nuestro ordenador antes de aplicarlo. Otro caso muy común es que realmente no necesitemos imperiosamente su utilización, por lo que la mayoría de las veces no deberemos obsesionarnos con estar actualizados a la última, ya que tendremos más problemas en nuestro contra que beneficios. En el preciso momento que todos estos puntos hayan quedado claros sólo nos queda ejecutar el fichero principal del parche, para posteriormente seguir las instrucciones de pantalla que nos guiarán hacia la correcta instalación. Pues bien, si hemos llegado hasta el final con éxito, podremos disfrutar de todas las ventajas que nos ha deparado está ardua experiencia.





Deberemos verificar la versión del juego antes de hacer nada, para no tener problemas.



Existen varias versiones de parches para el mismo juego

Conclusión

La idea que se puede desprender de todo este artículo es muy clara, si bien el hecho de modificar un juego original con una actualización es una tarea que en principio no debe de dar muchos quebraderos de cabeza, hay que tener en cuenta muchos factores que normalmente se pasan por alto. Aunque para todos aquellos usuarios más experimentados en este tipo de acciones puede resultarles curioso lo que aquí se ha comentado, no todas las personas que se colocan delante de la pantalla de un ordenador deben tener los suficientes conocimientos, por lo que se puede entender que muchos son los aspectos necesarios a tener en cuenta para no meter la pata y luego lamentarse. De todas maneras tanto para los más experimentados como para los no tanto, espero que estas líneas sirvan de ayuda para conseguir el objetivo final, informar sobre lo estrictamente necesario para llevar a cabo está acción y poder disfrutar de nuestro juegos.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



TARJETAS GRÁFICAS

Desafío a las 3D

Junto con la placa madre y el microprocesador, la tarjeta gráfica es uno de los dispositivos más importantes de nuestro ordenador en lo que a prestaciones se refiere.

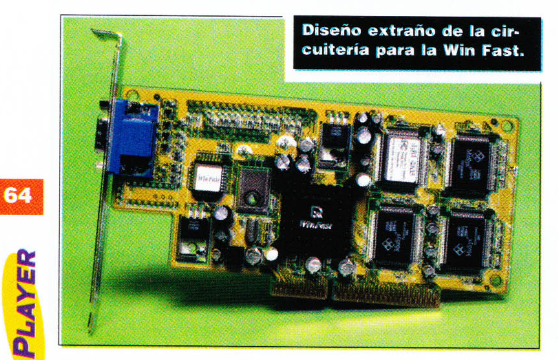
Ha pasado cerca de un año desde que Intel sacara a la luz los *chipset* con soporte para *bus* **AGP**, convirtiéndose en una tecnología con mucho futuro en los próximos años. Está basado en las especificaciones del *bus* PCI, con ligeras modificaciones para adecuarlo a las necesidades 2D/3D. Su frecuencia de funcionamiento básica es de 66Mhz en modo 1 pudiendo subir a 133Mhz en modo 2, todo ello en 32bits, aunque este último modo sólo lo soportan los *chipset* LX, BX y EX de Intel. De las cinco tarjetas que vamos a pasar a analizar, tres de ellas utilizan este puerto para comunicarse con la CPU, además de no utilizar el *chip* 3Dfx, creyendo conveniente compararlas con las que si utilizan el mencionado *chip*. A la hora de decidirnos por cualquiera de ellas, deberemos de tener en cuenta muchos factores. No sólo deberemos prestar atención al precio, aunque esto sea un detalle importante, ya que a la larga lo barato es caro. Deberemos poner mayor atención en la calidad del producto, hacia que campo va destinado su uso, tipo de garantía que nos ofrece el fabricante o distribuidor en su defecto y lo que tal vez sea más importante, en que configuración va a ir montada. Este es un aspecto que debe tenerse claro, ya que la elección de una tarjeta con altas capacidades técnicas pero que su destino sea un equipo de bajas prestaciones o viceversa, mermará excesivamente las características de uno u otro, convirtiendo a nuestro equipo en cuello de botella, sin estar todos los componentes estabilizados a un mismo nivel. Sin duda la última palabra siempre será del usuario final, aunque en este artículo intentaremos desvelar todas las dudas.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



WINFAST 3D L2300

Está basada en el *chip* PERMEDIA 2 de la casa 3Dlabs y utiliza como medio de comunicación el *bus* AGP. Aunque cuenta con poca cantidad de memoria, 8Mb, es del tipo SGRAM que es más rápida que la SDRAM. Al igual que el resto incorpora un RAMDAC de 250Mhz. Su máxima frecuencia de refresco es de 200Mhz a 640x480 y 32-bits, aunque hay pocos monitores que la soporten. Alcanza resoluciones de hasta 1600x1200 y 16-bits de color, en entorno Windows. Es totalmente compatible OpenGL, Heidi y Direct3D, pero se queda corto, actualmente a la hora de acelerar juegos. Este tipo de tarjeta está más pensado para trabajar en entornos profesionales, con mucha menos insistencia en juegos que requieran de altas prestaciones. En programas de creación 3D como pueda ser 3D Studio, se desenvuelve como pez en el agua, gracias a las características especiales que lleva. Incluye Asymetrix 3D/FX, programas para edición de páginas web, videoconferencia y edición de vídeo digital.
Esta es una tarjeta mucho más orientada al ambito profesional que al de los juegos, aunque tambien funciona en algunas circunstancias.


Diseño extraño de la circuitería para la Win Fast.

FICHA TÉCNICA

WINFAST 3D L23000

LEADTEK

Conexión: Slot AGP
PRECIO: Consultar.

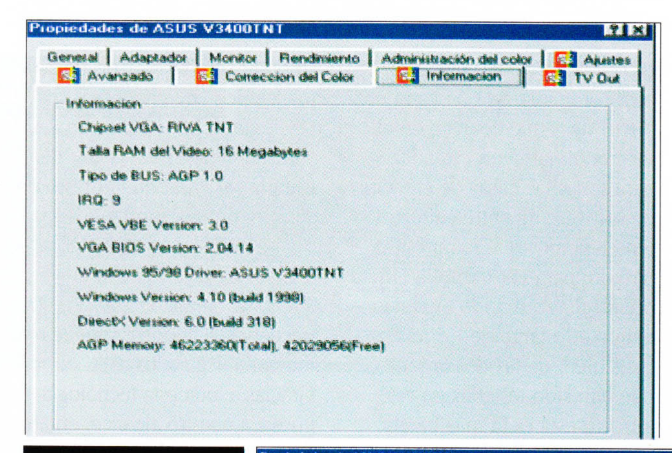
"MEJOR USARLA PARA LOS PROGRAMAS Y NO LOS JUEGOS"

Gráficos 2D	9
Gráficos 3D	7
Instalación	7
Software	7

80



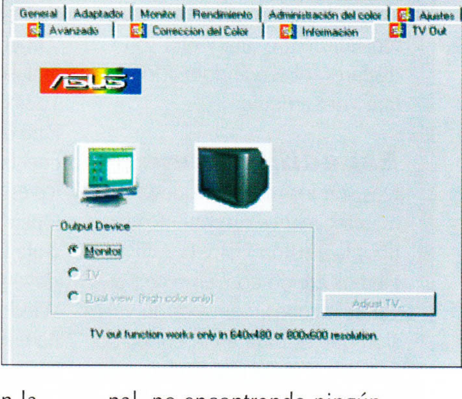
ASUS AGP-V3400TNT



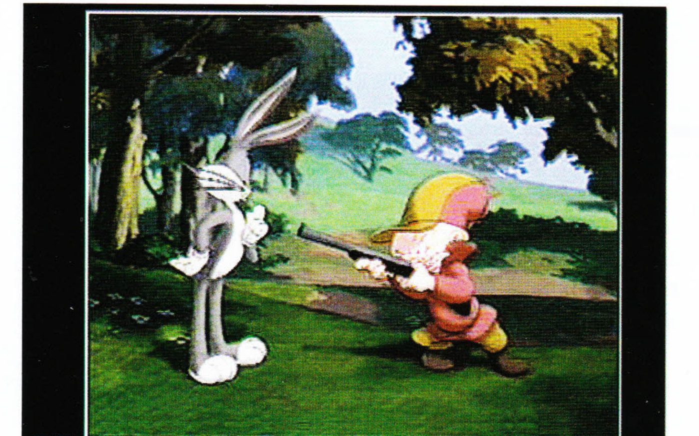
Esta empresa es una de las compañías líderes en el mercado de las placas base, teniendo gran variedad de ellas disponibles. Su tendencia actual es la fabricación de distintos dispositivos para el ordenador, tendiendo hacia el campo gráfico con interesantes productos. Si unimos la gran experiencia de esta compañía y su enorme calidad, dan como resultado una interesante combinación. El *chip* con el que viene equipada esta tarjeta gráfica es de lo más punteros actualmente.

Especificaciones

Existen cuatro modelos distintos dentro de la serie V3400TNT, creyendo conveniente pasar a nuestro análisis de estudio la versión superior de todas ellas, que consta de 16Mb de memoria SDRAM y Video-In + TV-Out. Este dispositivo se basa en el *chip* de 128-bits RIVA TNT de la firma norteamericana **nVIDIA**, soportando aceleración 2D/3D. De serie incorpora un eficaz disipador con ventilador que funciona a 12v, gracias al cual podremos aumentar la frecuencia de reloj de la memoria, que por defecto viene ajustada en 110Mhz. Su RAMDAC funciona a 250Mhz, llegando hasta resoluciones de 1920x1200 en color real de 32-bits para 2D y con *Z-Buffer* para 3D. La tarjeta es totalmente compatible DirectX o Direct3D, cuenta con el estándar en aceleración OpenGL (ICD), para poder disfrutar a altas resoluciones en juegos como Quake II. Como ya se ha comentado anteriormente dispone de entrada y salida de señal. Para llevar a cabo esto, incluye tanto conectores *mini-din* para S-VHS y RCA, independientemente para la salida o entrada de señal. Gracias al conector de salida, nos permitirá disfrutar de la señal VGA en un televisor a través de un vídeo simultáneamente en las dos pantallas. Esta es una opción muy interesante con el fin de realizar presentaciones multimedia en grandes pantallas de televisión, siendo la resolución máxima que podremos alcanzar de 800x600. Con la conexión de entrada podremos realizar capturas, tanto de fotogramas fijos como de imágenes en movimiento, gracias al software que se acompaña denominado **Live3400**. La resolución máxima en la captura es de 352x288 a 30fps, lo que permitirá no perdernos ningún movimiento de la escena, aunque para poder llegar ha este elevado número de fotogramas necesitaremos de un equipo dotado al menos con un Pentium-II a 300Mhz. La pega que hemos encontrado es que el software que se acompaña no incluye captura de audio, con lo que necesitaremos de otro *soft* que permita mezclarlos.

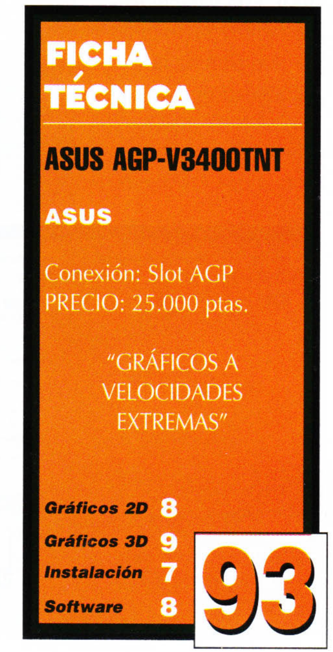


Todos los cambios que realizemos los podemos apreciar en este completo panel.



Conclusión

Al igual que con el resto de las tarjetas, se han probado gran cantidad de aplicaciones de diseño y también juegos. Tanto en el entorno Windows como todas las aplicaciones 2D su comportamiento es excepcional, no encontrando ningún tipo de pega a su forma de trabajo. Por encima del resto destancan todos aquellos juegos que incorporan un *engine* 3D, con lo que disfrutaremos de altas resoluciones con el movimiento más suave posible. Finalizar comentando que incluye la versión completa del juego Incoming.





CREATIVE 3D BANSHEE

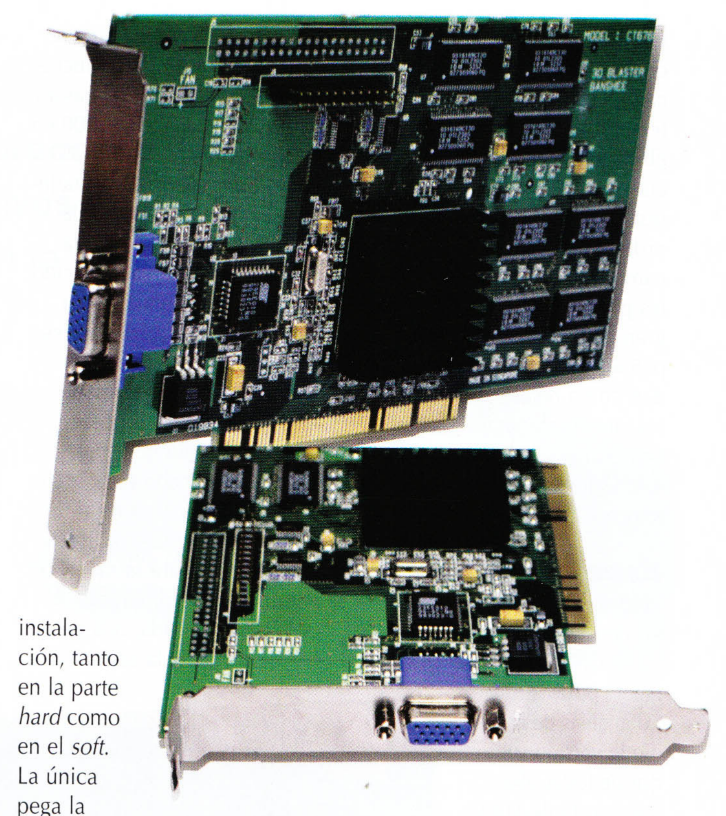
La principal característica de esta compañía, es que cada producto suyo que aparece en el mercado marca un estándar para todas las casas de creación de software de entretenimiento. Sólo tenemos que mirar hacia el pasado, para ver como la tarjeta *Sound Blaster* ha ido evolucionando a lo largo de los años. Pues bien, de las dos tarjetas que han sido testedas en este articulo está es la más barata, pero no por ello de peor calidad que su hermana. Las características entre una y otra son dispares, observándolo a lo largo del articulo.

Especificaciones

Dos son los modelos que la marca *Creative* dispone de este tipo, la versión PCI y la AGP. Hemos creído conveniente por varias razones, comentar la versión que se basa en el conocido *bus* PCI. Esta tarjeta aceleradora de gráficos se basa en el *chip* del mismo nombre, que permite implementar en una sola las capacidades de VGA para soporte 2D con un motor gráfico que alcanza los 128-bit, aceleración 3D basado en el conocido *chip 3Dfx Voodoo* 2, todo ello totalmente integrado con interfaz VMI. Esta característica es muy importante ya que elimina la necesidad de ocupar dos *slots* de nuestra placa. Otra ventaja con la que cuenta a su favor son los bajos requisitos técnicos que necesita, con un Pentium 90 y 16Mb de RAM son suficientes para poder disfrutarla. Al igual que el resto de sus competidoras cuenta con memoria SDRAM de 16Mb, además de un DAC con un ancho de banda de 250Mhz. La frecuencia a la que responde esta memoria llega a los 110Mhz. Gracias a toda esta tecnología puesta a nuestro alcance, obtendremos una resolución máxima de 1920x1440 a 32-bits de color y 60Hz de refresco, pudiendo incluso alcanzar los 120Hz en 1024x768 y 32-bits de color. Para diferenciarla del *chip* RIVA, cuenta con el soporte para todos los estándares, Direct3D, OpenGL y lo que es más importante GLIDE. Incluye los últimos *drivers* actualizados para Windows 95,98 y NT, con lo que no encontraremos ningún tipo de limitación.

Conclusión

No hemos encontrado ningún tipo de dificultad a la hora de la instalación, tanto en la parte *hard* como en el *soft*. La única pega la hemos hallado a la hora de disfrutar de juegos "antiguos" con soporte 3Dfx que no funcionan. Para poder cargarlos en nuestro ordenador, deberemos descargar de Internet el parche necesario para la versión de nuestra tarjeta y juego correspondiente. No son muchos, pero sí los suficientes para preocuparnos de buscar. Los juegos actuales ya llevan implementado este *chip* de serie resolviendo el problema. Poder disfrutar de juegos con gran cantidad de detalle, altas resoluciones y extrema suavidad es posible gracias a ella. Este producto cuenta con muchos puntos en su favor, bajo precio, alto rendimiento, una marca de prestigio sin dejar tiritando el bolsillo del cliente. Al igual que el resto también incluye el Incoming de regalo.



Un extenso panel de control para la Banshee.



FICHA TÉCNICA

CREATIVE 3D BANSHEE

CREATIVE LABS

Conexión: Slot PCI
PRECIO: 14.000 ptas.

"ACELERACIÓN VERTIGINOSA AL MENOR PRECIO"

Gráficos 2D	8
Gráficos 3D	9
Instalación	7
Software	8

90



CREATIVE RIVA TNT

Vamos a comenzar a hablar de la hermana mayor de la familia gráfica actual. También es evidente el parecido con la competidora que lleva el mismo chip integrado de serie. Aunque es totalmente injusto compararlas en muchos de los factores, vamos a tener que hacerlo. Por lo tanto se deberán tener en cuenta factores tan importantes como el precio y los demás accesorios que incluyan unas respecto a las otras. Con esto lo que se intenta es que quien salga beneficiado sea siempre el usuario final, teniendo suficientes argumentos validos para poder opinar y decidirse por un producto u otro dependiendo de las necesidades.

Especificaciones

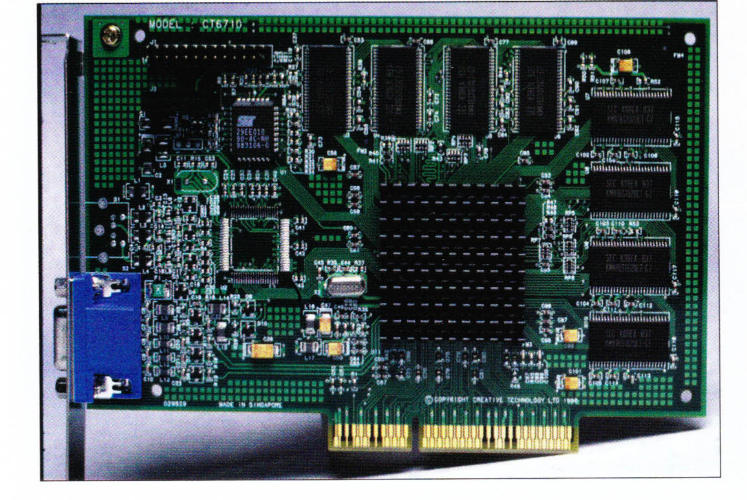
Comenzaremos diciendo lo que es evidente a primera vista, lleva el mismo *chip* que la tarjeta ASUS, el generador gráfico nVIDIA de 128-bits con 16Mb de SDRAM. Debido a esto vamos a pasar por alto todo lo referente a las características técnicas que sean comunes entre las dos, pasando a relatar las diferencias que tengan entre ellas y sean más notables. En el apartado físico no incorpora ventilador, viniendo solo acompañada de un disipador de calor. No tiene ninguna conexión adicional aparte del conector clásico de 15-pin VGA. La frecuencia de respuesta de la memoria se sitúa en 110Mhz, pudiendo aumentarla hasta 130Mhz si incorporamos un ventilador de grandes prestaciones. La instalación del *software* es mucho menos complicada, reduciéndose a dos *click* de ratón para su puesta en funcionamiento. No soporta ningún tipo de aceleración con el estándar GLIDE, si bien se desenvuelve perfectamente en Direct3D y OpenGL ICD. Incluye las utilidades denominadas Colorific y 3Deep, para ajuste de color y profundidad. Los *drivers* que incorporan permiten realizar muchos más cambios modificando gran cantidad de parámetros, si bien es mucho más complicada su total configuración. En todas las distintas pruebas que se han visto sometidas, la balanza se ha decantado del lado de una u otra por escaso margen, totalmente inapreciable a nuestro sentido de la vista y solamente descubierto por el ordenador.



Al ser una tarjeta de vídeo, sólo posee una salida de VGA.

Conclusión

Aunque es un aspecto que no tiene nada que ver con las prestaciones totales, es la que más programas incluye de serie. Para realizar presentaciones multimedia dinámicas SCALA MM200 SE, la versión completa del arcade 3D *Forsaken* y como todos sus competidores *Incoming*. Se puede denominar a esta tarjeta, como una combinación de las características básicas que componen la ASUS-TNT, con los *drivers* y diseño de placa que lleva la *Banshee*. Recordar una vez más la necesidad imperiosa de acoplar un ventilador, si queremos realizar *overclocking* sobre la frecuencia de respuesta de la memoria. Finalmente la decisión como ya se ha comentado anteriormente, dependerá de muchos factores que debe ser sopesados por cada usuario según sus necesidades.



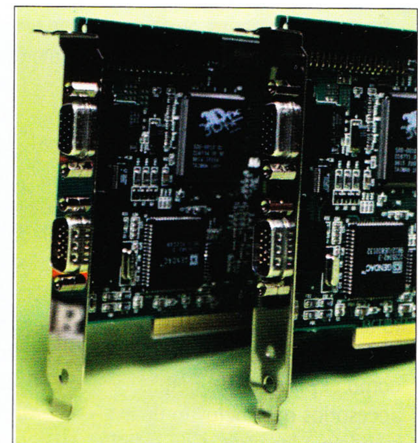


MAXI GAMER 3D 2 PCI

La empresa de origen francés **Guillemot**, nos ofrece esté interesante *pack* compuesto por dos tarjetas que incorporan el conocido *chip Voodoo* 2, en su versión de 8Mb. Para los que desconocéis que capacidades ofrece pinchar dos tarjetas de las mismas características en nuestro ordenador, os desvelaremos todas las dudas.

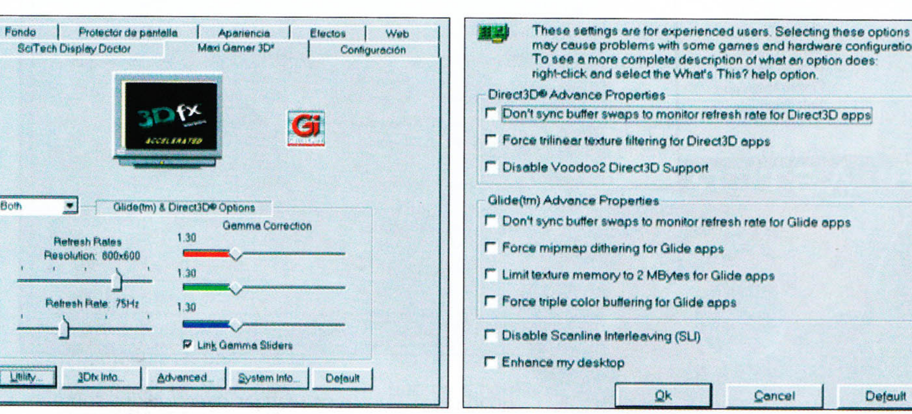
Especificaciones

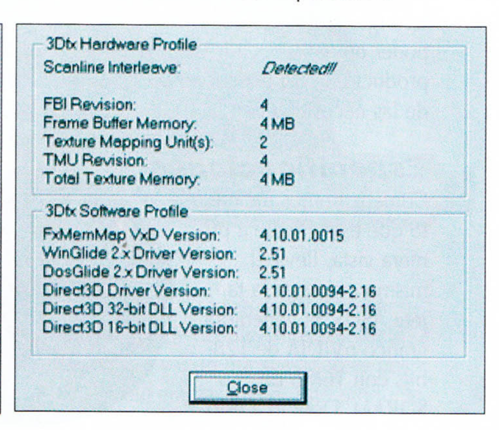
Es cierto que todo lo referente a los datos técnicos queda muy por debajo del resto de sus competidores, pero se han de remarcar dos cosas que se observan a primera vista. Primero y más importante, está diseñada únicamente para ponerla simultáneamente con otra tarjeta VGA de 2D, segundo, su principal objetivo es exclussivamente el entretenimiento en el campo del ocio. Quedando claro estos aspectos, vamos a ver que incluye de nuevo. Basados en la tecnología 3Dfx incorpora 3 procesadores por cada tarjeta que funciona a 64-bits cada uno. La memoria suministrada es del tipo EDO, con capacidad de 8Mb y con un ancho de banda de 100Mhz, cuyo tiempo de acceso es de 25ns. Esta es utilizada a la mitad, repartiendo 4Mb para texturas y los otros 4Mb para *frame buffer*. Las dos permiten la conexión simultanea entre si, mediante un conector denominado **Scan-Line Interleave** en adelante **SLI**. Con esto lo que conseguiremos es doblar el rendimiento total, sacando mucho más provecho a todos los juegos. La diferencia más grande se encuentra en las resoluciones de pantalla, pudiendo alcanzar hasta 1024x768 con *Z-buffer* con una suavidad alucinante. Con una sola tarjeta también alcanzaremos esta resolución, pero con la diferencia de que no contaremos con el denominado *Z-buffer*, con lo que la suavidad no se parece en nada perdiendo muchos *frames* por segundo. Incluye el soporte lógico para 3D Glide, OpenGL y Direct3D. La instalación no ofrece ningún tipo de problema, necesitando dos *slots* PCI libres. Si nuestra placa reconoce *hardware plug and play* el sistema operativo las detectará de inmediato, necesitando únicamente los *drivers* que viene suministrados con el paquete.



Conclusión

Gracias a que hemos contado con distintas tarjetas con capacidades 2D, hemos aprovechado para probarlas conjuntamente. La experiencia ha sido totalmente positiva, no hemos tenido ningún tipo de problema con las incompatibilidades clásicas que se podían haber presentado, ya que entraba la posibilidad de querer utilizar las tarjetas la misma API de Microsoft. El rendimiento ha sido satisfactorio de ambos lados. Como opinión personal, pienso que pinchar dos tarjetas de estas características juntas sólo se puede denominar como capricho, recomendando la compra de este producto entre amigos, con lo que el precio se verá disminuido considerablemente a la mitad, saliendo muy rentable nuestra adquisición de una tarjeta de grandes capacidades. Como contrapartida no incluye ningún programa de regalo, pero solo el precio es un regalo.







Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



QUE NO TE COMAN

SUPER NET MAGAZINE

LA REVISTA PROFESIONAL PARA USUARIOS DE INTERNET

WWW.TOWERCOM.ES



EN INFORMÁTICA, MARCAMOS EL CAMINO

HIT PARADE




1 Fifa 99



Se nota que el deporte Rey es el fútbol, por eso la gente de EA Sports poseen de forma unánime el puesto primero y nos dejan con un software que es toda una obra maestra.




2 SiN



Los mejores juegos 3D no tienen nada que hacer frente a este gran producto que "SiN" duda permanece en la lista aferrado al segundo puesto.



3 Need For Speed III

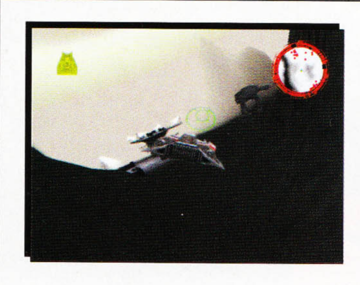


Parece que no pierde ni un solo puesto ya que ha sido votado otra vez este juego que a muchos le parece el juego definitivo de coches.



4 Rogue Squadron

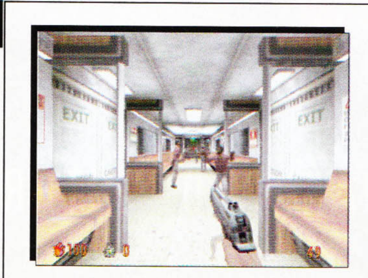
N



Pronto veremos la nueva entrega de la saga de Star Wars, pero por ahora os dejamos con toda la fuerza de Rogue Squadron.

5 Blood 2

N



Aunque la violencia predomina en este titulo de Monolith estamos seguros que os gusta mucho la trama que encierra el juego.

Los más vendidos

A continuación te mostramos los diez programas para los PCs más vendidos en la cadena de tiendas Centro Mail:

1. FIFA 99
2. CAESAR III
3. TOMB RAIDER III
4. NBA LIVE '99
5. AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA EXPAND.
6. GRIM FANDANGO
7. BLADE RUNNER
8. CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW
9. HALF-LIFE
10. AGE OF EMPIRES

Ganadores nº 43

JOSE RODRÍGUEZ (MADRID)
ANTONIO RUIZ (MADRID)
CARLOS GARCÍA (BARCELONA)
MARIANO PEÑA (BARCELONA)
DOLORES GONZÁLEZ (MADRID)

Sumate Hit Parade

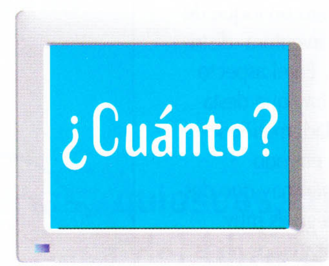
Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...
PC PLAYER -Hit Parade-
C. Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

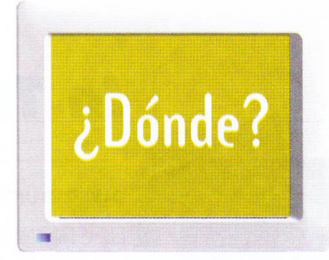


INTERNET ASEQUIBLE

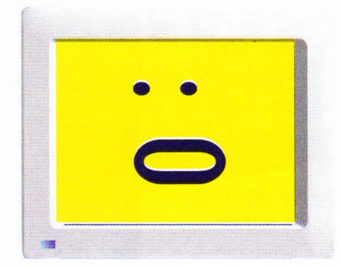












Broken Sword II

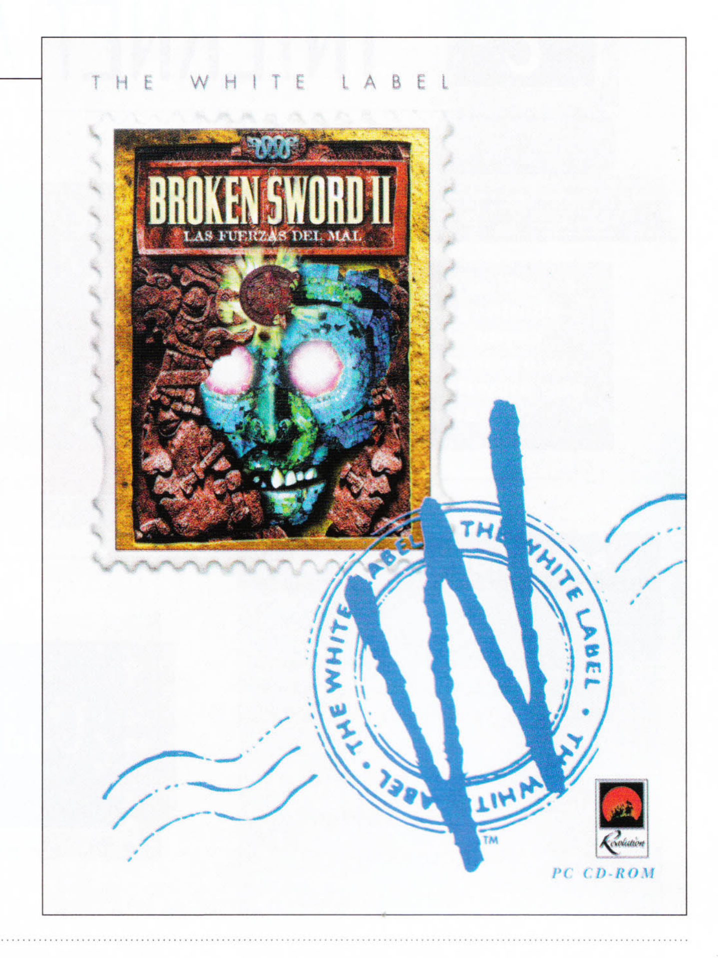
DISTRIBUIDOR: VIRGIN

PRECIO: 2.990

VALORACIÓN



Los intrépidos aventureros George y Nico se encuentran ahora en otra misteriosa aventura de crueldad, desastres e inmortalidad en esta, secuela del aclamado Broken Sword. Hechizos maléficos y crueles represalias les persiguen cuando se enfrentan a su más siniestro desafío hasta la fecha. A medida que la amenazante oscuridad de eclipse recubre todo, el descubrimiento de un circulo de drogas les revela, casi por casualidad, el poder arcano de una antigua civilización. El tormento y el terror, los sacrificios rituales y las masacres sangrientas son desenterradas bajo un velo de misterio Maya. Los secuestros, los tesoros robados, la astronomía y los capos de la droga son las menores preocupaciones que nuestro intrépido dúo tiene, ya que las fuerzas divinas amenazan con aniquilar a la humanidad. El valor, la destreza y la astucia son esenciales para poder salir victorioso de esta apremiante aventura, garantizada para dejarte con el corazón palpitando. La calidad de los gráficos esta muy bien realizada, como la primera parte, ya que estos parecen literalmente dibujos animados y dan un toque de distinción a esta aventura distribuida por Virgin. En el aspecto sonoro también hay que destacar su gran calidad, metiéndonos en situación en todo momento. También hay que destacar que este juego es muy complicado y pasaremos horas frente el ordenador con verdaderos quebraderos de cabeza.



Multi Accion 99

DISTRIBUIDOR:

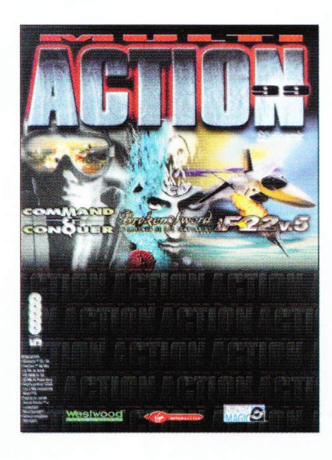
DINAMIC MULTIMEDIA

PRECIO: 2.995

VALORACIÓN



Para colofón de la entrada del nuevo año, Dinamic Multimedia además de presentarnos un título como PC Futbol 7 o Toy Land nos llega con un pack en el cual podremos encontrar varios juegos de acción de los pasados años. Anteriormente te hemos comentado la edición que ha puesto Virgin en la cual se encuentra la secuela de Broken Sword, en este pack podrás encontrar su primera parte.
Una aventura que consta de dos CDs, en la cual encarnaremos a un joven detective que tendrá que descubrir una serie de enigmas. El segundo juego, es un simulador llamado iF-22 V.5. Aunque su desarrollo permite la utilización de tarjetas aceleradoras 3D, podemos perfectamente valernos de una tarjeta convencional para jugar. rozaremos el cielo. Y por último, el mejor juego que se ha desarrollado de estrategia. Hablamos de Command & Conquer. Un juego de acción trepidante.



In The First Degree

DISTRIBUIDOR:

ELECTRONIC ARTS

PRECIO: 2.995

VALORACIÓN

70

Algunos artistas morirían por sus obras. James Tobin fue más lejos, ¿mató por su obra?. Como fiscal general de San Francisco tendremos que demostrar que lo hizo.
Cuanto más profundicemos en la escena del crimen haciendo cualquier tipo de pregunta más se quedarán sin respuesta haciéndonos sentirnos muy impotentes ante la situación. Un juego que cuenta con muchos detalles de distinción como la posibilidad de apreciar como afecta el caso en la gente de la calle y la repercusión que tiene viendo el telediario. Tendremos que poner todo nuestro potencial psicológico para poder llegar al final de la aventura. La única pega es el interface del juego que es un poco lioso y algunas veces puede confundirnos. Como dice el lema, lo han querido hacer tan fácil que es difícil. Para colofón podemos llegar a la resolución del caso en varios veredictos que tomará el jurado determinando si es culpable o inocente.



SÍ, ASEQUIBLE

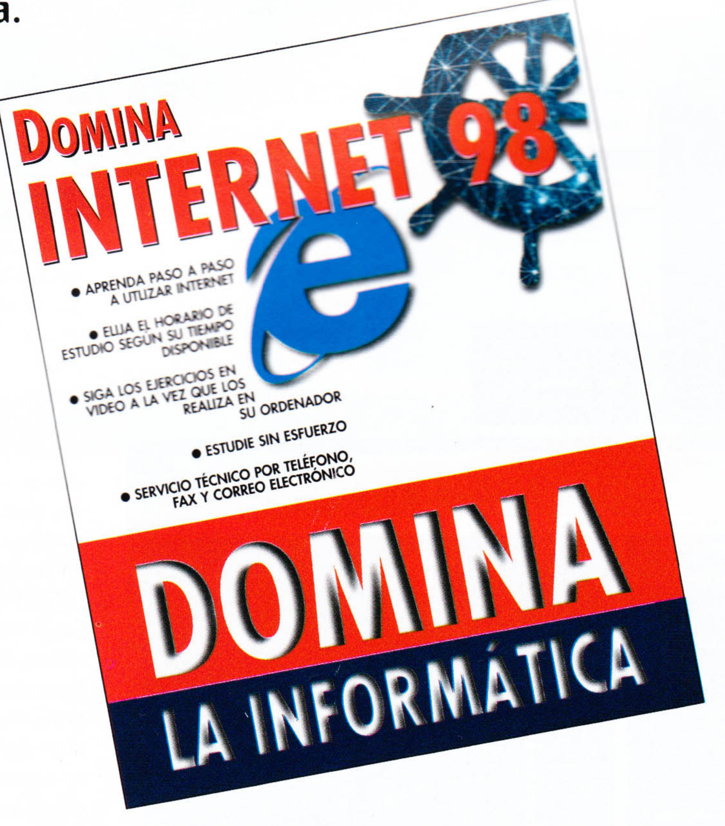
NO ENCONTRARÁS UNA OFERTA MEJOR

¿Cómo?
Con un completo curso multimedia que te explicará desde en qué consiste el correo electrónico hasta qué es el FTP.

¿Cuánto?
Por sólo 2.995 ptas. Iva incluido.

¿Dónde?
Podrás encontrarlo en librerías, quioscos, tiendas de informática, Vips, Crisol, Fnac, El Corte Inglés, Casa del libro o en el teléfono 91 661 42 11.

¿Cuándo?
Ya a la venta.







C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: 91 661 42 11* Fax: 91 661 43 86
http://www.abetoed.es

INTERNET

PROEIN, S.A.

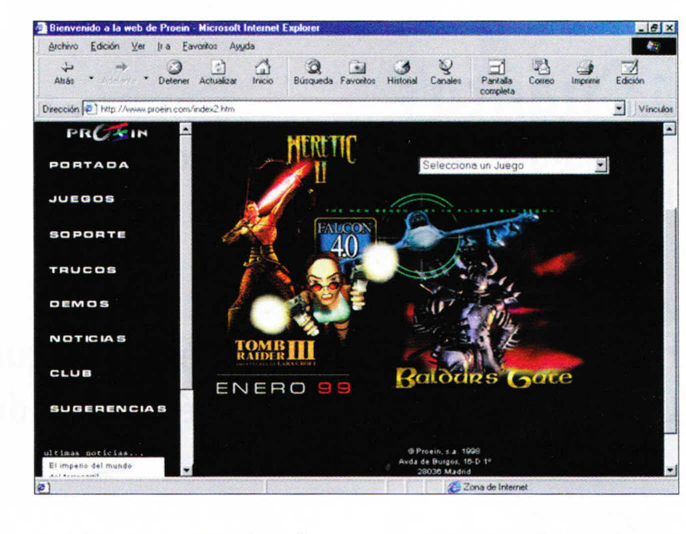
http://www.proein.com

Este mes analizamos la Web de una de las empresas de mayor peso en el panorama lúdico de nuestro país. Proein se caracteriza por distribuir cantidad con calidad.

Nadie duda que en la actualidad Proein es sin lugar a dudas la distribuidora que mejores títulos publica en nuestro país. Han conseguido que las mejores empresas del sector, como por ejemplo Activision y Eidos, confíen en ellos a la hora de traer y promocionar sus productos en España. Gracias a ello podemos disfrutar de títulos como Quake 2 o la saga Tomb Raider y lo que es mejor, casi siempre traducidos a nuestro idioma. Como no podía ser de otra manera, Proein cuenta con una Web en la que podemos encontrar gran cantidad de información, demos y parches de sus productos.

Contenidos de la Web

Los contenidos que encontraremos en la página de Proein son de lo más variado y completos. Una de ellas, la de juegos, nos servirá de ayuda a la hora de conocer las características de los productos por los que podamos estar interesados. Estos juegos están organizados por diferentes categorías: deportes, simulación, rol, estrategia, aventuras, arcades y juegos de la consola PlayStation. En cada uno de estos apartados encontraremos una gran variedad de títulos, con valiosa información acerca de ellos. Su argumento, las características del juego, historia de los personajes y quizá lo que es más útil y necesario, los requisitos mínimos que necesita el juego para su correcto funcionamiento. Nunca está de más informarse un poco antes de gastarse los ahorros que tanto nos ha costado conseguir. Otra de las interesantes secciones que encontraremos en la Web de Proein es la correspondiente a los trucos. Si estáis atascados en alguna fase o queréis conseguir todas las ventajas en ése juego que no consigues terminar, no dudéis en visitar ésta sección. Están los trucos de la mayoría de sus productos por lo que ya no tendréis escusa para no terminarlo. Más cosas, como no podía ser de otra forma contamos con la posibilidad de descargar las demos de los juegos que Proein distribuye en nuestro país. Son numerosas pero tienen el inconveniente del tamaño que ocupan algunas de ellas. Pero no hay problema, en Pc-Player publicaremos las que nos parezcan más interesantes, así que no tenéis que preocuparos por la subida de la tarifa telefónica ;) Otro de los apartados de mayor interés es sin lugar a dudas el de los parches. Hay gran cantidad de ellos, pero ocurre lo mismo que con las demos, algunos, como el del Sin, tienen un tamaño muy grande y lo peor de todo es que en la página no se nos indica la utilidad de dicho parche. Esperemos que en breve solucionen éste problema. Resumiendo, una Web con buenos e interesantes contenidos pero algo mejorable en su diseño a pesar de sus últimas remodelaciones.



Encontrarás la información sobre los nuevos títulos

Puedes descargar de Internet las demos de esta compañía.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

Asómate al mundo informático
a través de nuestras ventanas.



En una única puerta de acceso:

www.towercom.es

Kit DVD Creative Encore 5X



Pero ¿qué es exactamente el DVD? Ciertamente el aspecto de uno de estos discos es poco impresionante. Aparentemente es igual que un disco compacto: 12 centímetros de diámetro, 1'2 milímetros de grosor, agujereo en el centro y brillo metálico definen su exterior.

Para empezar, puede almacenar 4'7 gigabytes de datos (por 650 megabytes del CD). Eso, por cada capa de información, porque este sistema es capaz de superponer dos pisos por cada cara de este: 8'5 Gb en cada cara, 17 Gb entre las dos. Es más rápido que un CD convencional, y puede almacenar el equivalente a 26 CDs juntos.



Cualidades estándar

Los dos elementos principales que posee este kit es su unidad de DVD y una tarjeta descompresora. Con esta tarjeta podremos reproducir vídeo DVD así como títulos interactivos MPEG-1 y MPEG-2 (Vídeo CD y Karaoke). La alta calidad de imagen del DVD proporciona 540 líneas el VHS tiene 23 líneas y el Laserdisc sobre 420) aquí erradica el gran secreto del DVD. Posee un rango de vídeo escalable, desde ventanas 16 x 16 hasta una resolución 1280 x 1024 pixeles.

Alta velocidad

El nuevo Kit DVD de Creative cuenta con una serie de novedades que no poseen mucha diferencia con respecto a su primer kit que saco al mercado ya hace un año.

En vez de tener un lector de 2X en formato DVD, ahora podemos disfrutar con una velocidad de 5X que es equivalente a un 32X de lectura normal.

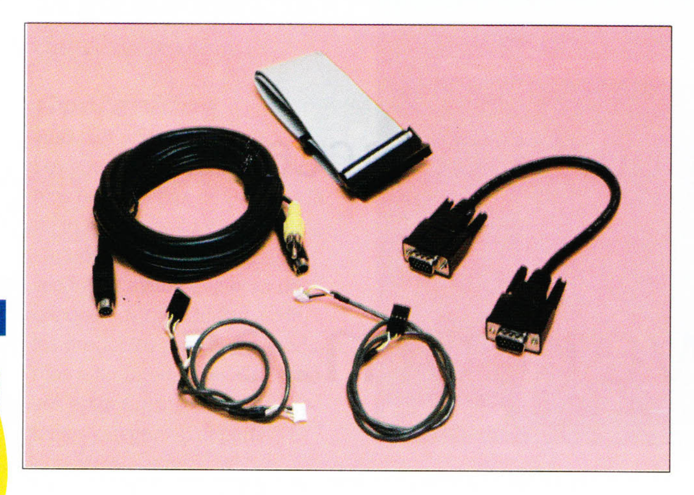
A la hora de ver una película realmente donde lo notamos es en los tiempo de espera de lectura de las cabeceras donde seleccionamos los títulos, los cortes del film y las características especiales de cada disco.

El tiempo de acceso de la unidad en modo DVD es de 140 ms y en CD-ROM de 90 ms, con un búffer de 512 Kb.

La tarjeta descompresora no posee ningún cambio. Esta viene equipada con el sistema de Creative llamado Dxr2 que proporciona más nitidez.

Dxr2

Ofrece un rendimiento igual o incluso mejor que el de otros sistemas profesionales de duplicación de líneas con precios más elevados. El sistema Dxr2 mejora las señales DVD de alta calidad para





conseguir un resultado en tu PC comparable al obtenido en el cine. Nos costaba creer que hoy en día podamos ver

La descompresora es similar a la del anterior kit

vídeos con una calidad en el PC que está por encima de los mejores sistemas de Laser Disc y lectores DVD para el público general.
Esto se debe a que la tecnología Dynamic Xtended Resolution incluye técnicas únicas de cuádruple resolución, escalado y filtrado para proporcionar imágenes de vídeo en movimiento nítidas, fluidas y de alta definición en tu PC.

Imágenes sin parpadeos

El Dxr2 reduce al máximo los parpadeos y las borrosas líneas horizontales que aparecen en las imágenes de TV convencionales causadas por la señal entrelazada de TV a 30 marcos por segundo.
Combinando de forma inteligente dos campos entrelazados adyacentes en uno solo, y a la vez doblando la resolución y la velocidad de visualización, el sistema Dxr2 te ofrece imágenes fluidas y casi sin parpadeos a 60 marcos por segundo.
Los efectos de "doble línea" son molestas distorsiones que resultan especialmente evidentes alrededor de objetos que se mueven con rapidez a través de la pantalla en algunos sistemas de vídeo convencionales con duplicación de líneas. Este tipo de distorsión añade efectos oscuros horizontales a los objetos que se mueven rápidamente por la pantalla. Este sistema detecta y elimina estas líneas dentadas antes de que lleguen a distorsionar la imagen.



Sólo podemos cambiar la región del DVD 5 veces

Cuando las imágenes contienen movimientos rápidos es cuando demuestra su verdadera capacidad, proporcionando una imagen extremadamente nítida y totalmente libre de líneas dentadas o "dobles líneas".
Podemos cambiar el tamaño sin problemas hasta en resoluciones de 1.280 x 1.024.
Muchas técnicas convencionales de redimensionamiento recurren a la replicación de líneas, lo que produce irregularidades y "dientes de sierra", especialmente en tamaños desproporcionados. Con la tecnología Dxr2 cada pixel de la imagen vuelve a computarse cuando se filtra para suavizar la imagen y hacerla más nítida al cambiar de resolución.
Así que cuando aumentas o disminuyes la pantalla en una ventana de cualquier tamaño en tu PC hasta un máximo de 1.280 x 1.024, se eliminan los contornos dentados y las distorsiones causadas por las irregularidades al cambiar de tamaño.

Un sonido digital similar al de las salas de cine que nos deleitará, por no mencionar la calidad de imagen que nos aporta.

Conclusión global del kit DVD

En definitiva, un kit similar al anterior que el único cambio importante es la lectura del DVD, puesto que ni la tarjeta descompresora se ha cambiado ni el software que regala ya que sigue siendo el mismo, el juego Wing Commander IV y Claw. Pero realmete la calidad que nos aporta este kit es muy alta y difícil de superar.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es

FICHA TÉCNICA

CREATIVE DVD ENCORE 5X
Dist: Creative
Precio: 30.000 PTS.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Pentium 133, 16 Mb. RAM, Win95, Win98, Slot PCI libre, ranura 5 1/4 libre, 10 Mb. de disco duro.





TV Vídeo PCI 2



Con la aparición del nuevo formato DVD que revoluciona la imagen ahora cada vez más están sacando al mercado una serie de tarjetas capturadoras y sintonizadoras de TV. Estas, está claro que no se pueden consideras de ámbito profesional puesto que el coste no es muy elevado.

Maxi TV Video Pci 2, es una tarjeta capaz de capturar vídeo a 320 x 240 en 15fps, más que suficiente para un usuario medio. Pero hay que decir que a resoluciones inferiores 270 x 200 a una calidad de sonido 8 Bit estéreo es capaz de capturar 25 fps sin perdida de ningún cuadro. Gracias a las librerías de compresión, Indeo o Cinepak podemos comprimir el vídeo y obtener muchas ventajas. Aunque realmente el programa que es ideal para este tipo de compresiones y que por cierto no se incluye con la tarjeta es el Xing Mpeg Encoder 2.20. Con este software podemos capturar mediante la tarjeta la imagen que queramos y comprimirla a calidad Vídeo CD rebajando considerablemente el tamaño del archivo y de esta forma suavizando la imagen.

Software incluido

Como ya hemos comentado no es profesional, pero incluye una serie de programas que aunque no son los más punteros nos facilitaran la tarea a la hora de componer nuestras propias composiciones de vídeo.
La compañía encargada de suministrar este software es Ulead. Programas como Image Editor para la edición de imágenes fijas o vídeo editor para editar, montar y cambiar vídeo son dos de los tres que incluye el paquete.
El tercero seria vídeo Capture, que aunque no es necesario puesto que el software sintonizador de la tarjeta ya captura vídeo de por sí, no será muy útil y fácil de manejar.

Las imágenes estáticas capturadas son de muy alta calidad y coloridos vivos.

Pasa tus vídeos favoritos a formato AVI comprimido

Teletexto

Además de capturar vídeo y poder ver la televisión, también podemos captar en la banda de señal de imagen la señal del Teletexto.
Para ello viene equipada con otro programa llamado Teletext el cual en forma de ventana de Windows nos presentará la sintonía teletexto de la cadena que tenemos sintonizada.
Hay que tener en cuenta que para recibir la señal de texto tenemos que tener obligatoriamente abierta la señal de imagen de la tarjeta.

Contratiempos

Un problema que se nos ha planteado es que sólo hemos podido capturar un total de 21 minutos continuos de vídeo sin poder capturar ni uno más. No sabemos si puede ser problema del software o del hardware, ya que espacio físico en el disco duro hay suficiente.
También hay que resaltar que este Vídeo de 21 minutos en formato Microsoft vídeo 1 ocupa la friolera de 950 Mb en el disco duro. La tarjeta está equipada con el chip BT878 aunque cuando instalas los drives viene etiquetado como BT848. TV Video Pci 2 no es una tarjeta profesional aunque nos dará un rendimiento acorde con lo que un usuario medio busca.

Óscar Casado
ocasado@towercom.ess

FICHA TÉCNICA

MAXI TV VIDEO PCI 2

Dist: GUILLEMOT
Precio: 22.000 pts

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Pentium 133, 16 Mb. RAM, Windows 98, Slot PCI libre, 50 Mb. de espacio libre en disco duro. Compatible con Windows 98 y Windows 95.

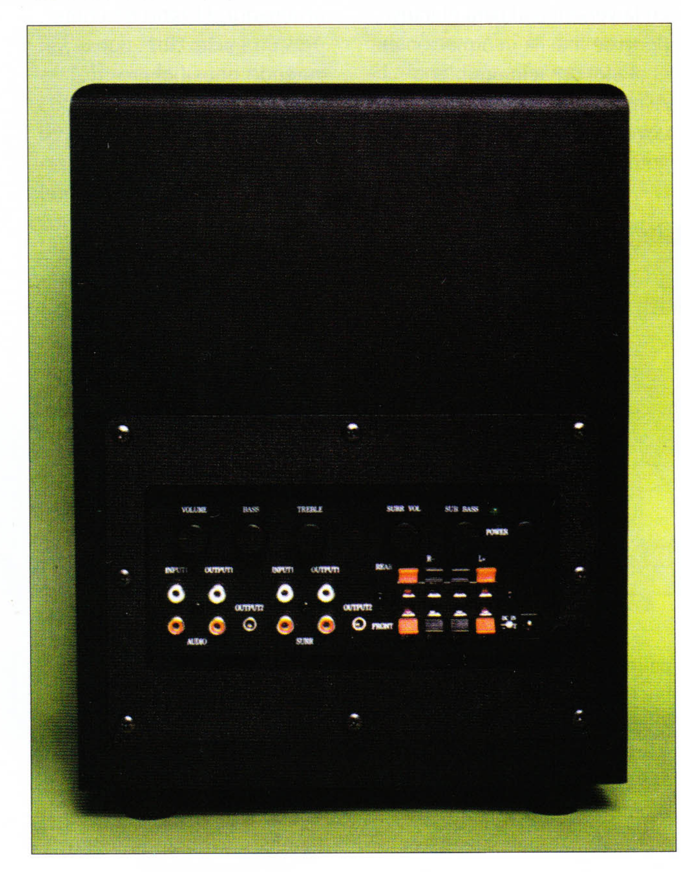




Maxi Subwoofer 720 5D

La profesionalidad llega a los periféricos de sonido gracias a este conjunto de dos satélites y un Subwoofer. Guillemot se ha involucrado de nuevo a la creación de altavoces.

El conjunto de satélites y Subwoofer están cubiertos por madera para asegurar una acústica lo mas perfecta posible, sin generar problemas de distorsión de audio en ningún momento. El Subwoofer no es de membrana como el de Microsoft que fue comentado en el pasado numero. Al ser de viento podemos tener la certeza que no hablar ningún problema en la acústica ni el deterioro de los materiales. Hay que tener muy en cuenta que la salida de aire no puede ser obstruida por nada ya que podría llegar a estropear el mecanismo. Otra particularidad que caracteriza a Maxi Subwoofer 720 5D es la posibilidad de conectar hasta 4 altavoces simultáneamente, pasando a tener un conjunto Surround formado por dos frontales, dos traseros y un central. Esto aporta mucha calidad al producto.





Cables y entradas

Por fin han tenido en cuenta el diámetro de algunas habitaciones y la conectabilidad entre periféricos. No todos los usuarios tienen la misma conexión o el mismo Nº de metros en su ubicación.



Para ello los 2 satélites vienen equipados con cuatro pares de cables de 2 metros de diámetro cada uno. Cables de conexión similares al de las cadenas de alta fidelidad.
Para aquellos que tiene ya un par de cajas acústicas en su PC conectadas mediante un simple Jack, podrán conectar este al Subwoofer pasando a formar parte del equipo acústico.
También, si tenemos una tarjeta conectada al ordenador que tenga una salida 3D o Surround podemos conectar la tarjeta al Subwoofer mediante dos simples RCA que están incluidos en el paquete.
Realmente este producto está muy indicado para todos los amantes de la música y del sonido, puesto que aunque se puede conectar al ordenador siempre nos queda la posibilidad de conectarlo al televisor de casa o al vídeo para obtener una mejor calidad de sonido. Guillemot ha pensado en todo esto y ha realizado una consola de conexión equipada con todas las entradas y salidas más comunes de audio.
No tendremos problemas de desplazamiento de los aparatos en ningún momento, aunque el régimen de utilización sea muy elevado y no podamos aguantar el sonido tan alto.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es

FICHA TÉCNICA

MAXI SUBWOOFER 720 5D
Dist: GUILLEMOT
Precio: 23.990 PTS

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Pentium 90, 16 Mb. RAM, Tarjeta de sonido compatible con Windows 98 y Windows 95.



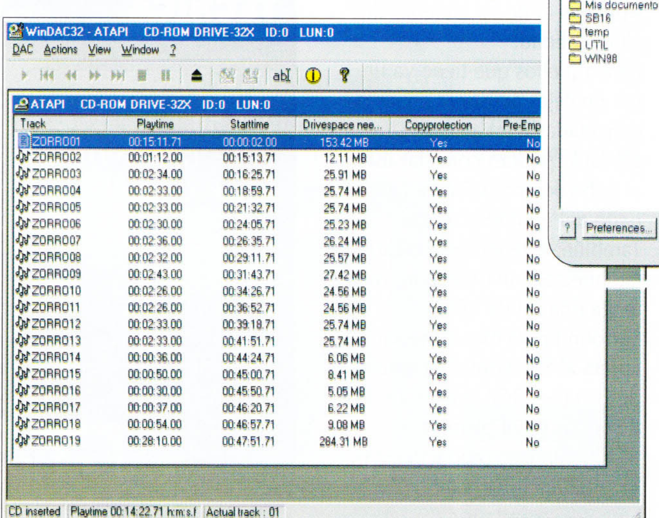
MP3 (I) ENCODERS

Codificando y disfrutando

Este mes y el próximo lo vamos a dedicar enteramente a comentar todo lo referente a este formato, ya que se ha convertido en lo más popular en la red Internet.

No necesitamos un gran ordenador para comprimir

En este número hablaremos únicamente de los pasos necesarios que deberemos llevar a cabo para utilizar los *encoders*. El mes que viene tocaremos a fondo los *players* más conocidos y sus características más importantes. Lo que en principio fue pensado y creado con el único propósito de ser utilizado en y para Internet, gracias a su alta calidad y poco tamaño para no tener que descargar grandes cantidades de información, se ha quedado actualmente en mera teoría, ya que podemos asegurar que se ha convertido en un estándar fuera y dentro de la red. Demasiados son los puntos a favor que posee este formato. Como el ya mencionado poco espacio, su mejor virtud reside en la versatilidad para el transporte de mucha información en el menor espacio posible. Actualmente las compañías discográficas están poniendo el grito en el cielo, ya que ven peligrar el negocio de la distribución peligrosamente.



Track	Playtime	Starttime	Drivespace nee...	Copyprotection	Pre-Emp
ZORR001	00:15:11.71	00:00:02.00	153.42 MB	Yes	No
ZORR002	00:01:12.00	00:15:13.71	12.11 MB	Yes	No
ZORR003	00:02:34.00	00:16:25.71	25.91 MB	Yes	No
ZORR004	00:02:33.00	00:18:59.71	25.74 MB	Yes	No
ZORR005	00:02:33.00	00:21:32.71	25.74 MB	Yes	No
ZORR006	00:02:30.00	00:24:05.71	25.23 MB	Yes	No
ZORR007	00:02:36.00	00:26:35.71	26.24 MB	Yes	No
ZORR008	00:02:32.00	00:29:11.71	25.57 MB	Yes	No
ZORR009	00:02:43.00	00:31:43.71	27.42 MB	Yes	No
ZORR010	00:02:26.00	00:34:26.71	24.56 MB	Yes	No
ZORR011	00:02:26.00	00:36:52.71	24.56 MB	Yes	No
ZORR012	00:02:33.00	00:39:18.71	25.74 MB	Yes	No
ZORR013	00:02:33.00	00:41:51.71	25.74 MB	Yes	No
ZORR014	00:00:36.00	00:44:24.71	6.06 MB	Yes	No
ZORR015	00:00:50.00	00:45:00.71	8.41 MB	Yes	No
ZORR016	00:00:30.00	00:45:50.71	5.05 MB	Yes	No
ZORR017	00:00:37.00	00:46:20.71	6.22 MB	Yes	No
ZORR018	00:00:54.00	00:46:57.71	9.08 MB	Yes	No
ZORR019	00:28:10.00	00:47:51.71	284.31 MB	Yes	No

Un poco de historia

Hace cerca de dos años se puso en marcha este interesante proyecto. Se basa en la tecnología MPEG 1 *layer* 3, el cual es un camino rápido para almacenar archivos de música en el disco duro del ordenador. El *ratio* de compresión es de 10:1, consiguiendo unos ficheros de tamaño extremadamente pequeño y de fácil transporte, con los que podemos tener gran cantidad de discos en el mínimo espacio, manteniendo siempre la calidad original del CD rozando la perfección, con pérdidas casi inapreciables para el oído humano. Son de fácil identificación por su extensión genérica MP3. Fue creado con el fin de poder disfrutar de pequeños fragmentos musicales, con la máxima calidad y en el menor tamaño.

Legalidad

Mucho se puede hablar acerca de este tema. Es totalmente legal codificar discos de música originales que sean de nuestra propiedad, siendo ilegal codificar archivos MP3 e intercambiarlos o beneficiarse haciendo negocio con ellos,

sin el expreso permiso por parte del autor o compañía que posea los derechos de *copyright*. Esta es la ley que rige fuera de nuestras fronteras. En nuestro país el problema es más grave si cabe, ya que no está reglado por ningún tipo de ley, por lo que no es legal, pero tampoco es ilegal. Esto que en un principio puede parecer muy extraño, no lo es tanto, simplemente no esta recogido en nuestra

El futuro de la música está en los ficheros MP3

ley, por lo que actualmente está siendo utilizado por gran cantidad de usuarios, legal o ilegalmente. De todas maneras la justicia española se está poniendo manos a la obra para poder subsanar este problema. Debido a esta situación las grandes compañías discográficas están intentando desarrollar un nuevo tipo de protección para no perder grandes cantidades de dinero con la distribución. La preocupación es lógica, debido a la gran cantidad de dinero que mueve el mundo de la música anualmente.

Manos a la obra

Varios son los pasos que deberemos de tomar para llevar a cabo la compresión. Por lo pronto necesitaremos un programa que extraiga los datos desde nuestro CD-ROM al disco duro en formato WAV. El más famoso es el **Windac**, que se encuentra disponible en la red. Para llevar a cabo está operación deberemos de tener cuenta un punto muy importante, nuestra unidad lectora deberá contar con la posibilidad de extraer audio, ya que no todos los que existen en el mercado cuentan con está posibilidad.
Una vez comprobado esto, ya sólo deberemos de seleccionar las canciones que más nos gusten y almacenarlas en

Nuestro CD-ROM debe poder extraer audio digital

el disco duro. Necesitamos mucho espacio en el disco duro, ya que en el caso de descargar un CD completo, un mínimo de 600Mb es necesario.
El paso siguiente consiste en la compresión o codificación, con un programa denominado *encoder* podremos realizar está operación. Existe gran cantidad de ellos, estando los más conocidos disponibles en Internet. La gran mayoría son *Freeware*, con lo que lo podremos utilizarlos sin coste alguno o *Shareware* pagando una pequeña cantidad al comprobar que es software es de nuestro gusto. Visitando la página oficial **www.mp3.com** tenemos acceso a todos ellos. Por regla general no se requiere poseer un gran equipo informático, siendo la única pega el tiempo total que durará la compresión. Si hemos llevado correctamente todos los pasos habremos finalizado con la tarea, pudiendo disfrutar de nuestro trabajo escuchándolo con un *player* de los muchos que existen. El mes que viene hablaremos sobre este tema.

Conclusión

La era digital cada vez avanza con más fuerza, invadiendo toda nuestra civilización con infinidad de novedades. Comento esto por una sencilla razón, dentro de no muchos años, seguramente a principios del 2000, podremos adquirir en gran cantidad de tiendas **reproductores MP3**, como si de un simple *walkman* se tratase. Pero hay no termina la cosa, ya que incluso podremos contar con cargadores de CD MP3, cadenas musicales con iguales características, etc.
Está visto que todo avanza irremediablemente, por lo que deberemos estar atentos a lo que se nos viene encima. La pregunta queda en el aire, ¿qué nos depara el futuro digital? Como apunte final comentar que al cierre de esta revista, hemos recibido información sobre la posible existencia y desarrollo de un nuevo formato denominado MP4, como no tenemos más noticias y debemos confirmarlas os contaremos todo lo que descubramos en el próximo número. Realmente este es el formato del futuro.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

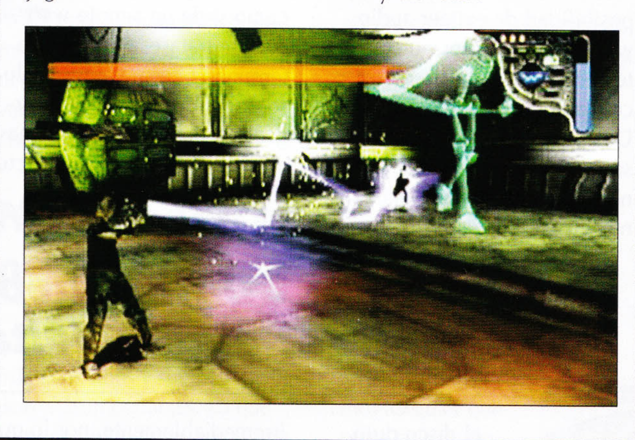
TRUCOS CONSOLA

¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !
Como todos los números te ofrecemos una selección de los
mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.
Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

PC PLAYER -TRUCOS MAIL-
C/ Aragoneses,7 Madrid 28108
e-mail: pcplayer@towercom.es

APOCALYPSE. PSX.

Para activar loe trucos en el último juego de Bruce Willis, pulsa el botón <Start> para paran el juego y manteniendo el botón L1 pulsado introduce los siguientes códigos: Triángulo, arriba, X, abajo; para activar todos los niveles. Escucharás un disparo y en el menú principal podrás elegir el nivel en el que jugar.
Cuadrado, O, arriba, abajo, X, cuadrado; para conseguir todas las armas.
Abajo, arriba, izquierda, izquierda, triángulo, arriba, derecha, abajo; para conseguir invencibilidad.
Triángulo, O, X, cuadrado; para conseguir vidas infinitas. Este es un gran título para pasar un rato frente al TV y disfrutar.

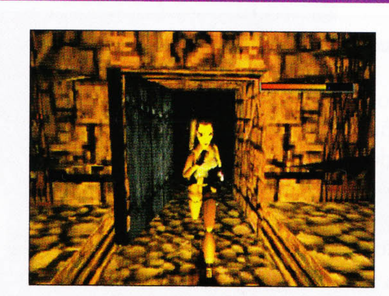


QUAKE. N64.

Esta consola ha permitido la conversión de este clásico para PC sin perder nada de calidad ni de jugabilidad. El único problema ha sido que, los conocidos trucos de la versión PC, no son tan fáciles de usar. Pero esto no significa que no tengas ninguna ayuda. Introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" como password y tendrás una nueva posibilidadde debug en el menú de Opciones.



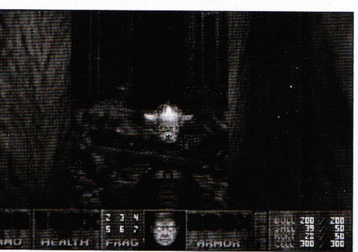
TOMB RAIDER III. PSX.



Las aventuras de Lara Croft cuentan con gran número de seguidores entre los jugadores de Playstation. Te damos unos cuantos códigos para que puedas continuar jugando si te has quedado atrancado. O para reventar el juego en un rato.
Si quieres saltar de nivel, pulsa: L2, R2, L2(2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4), R2, L2, R2(4), L2. Lara dirá "NO", para confirmar el código.
Si quieres subir tu nivel de vida, pulsa: R2(2), L2, R2, L2(6), R2, L2(3), R2, L2(5).
Para conseguir todos los objetos, pulsa: L2, R2(2), L2(4), R2, L2, R2(2), L2, R2(2), L2(2), R2, L2(2), R2. Lara gritará para confirmar el código.
Para conseguir la llave que te permitirá acceder a la pista de Quad de la mansión de Lara, pulsa: R2, L2(3), R2, L2(6), R2, L2(5), R2, L2(2).
Recuerda, debes teclearlos rápidamente para que funcionen. Los números entre paréntesis significan repetición en las teclas: L2 (2) quiere decir que pulses L2, L2. Es sólo una anotación.



DOOM 64. N64.



Y seguimos con otra conversión para esta consola de otro clásico de PC, el incombustible Doom.
Puedes conseguir una pequeña ayuda tecleando como contraseña "W93M 7H2O BCYO PSVP".
Pero si lo que quieres es acceder al modo Dios, así como a otro montón de opciones más, introduce como contraseña "?TJL BDFW BFGV JVVB".
Cuando pauses el juego, encontrarás en las opciones, en el menú Features, un nuevo menú donde podrás cambiar un montón de parámetros.

Adp. Força Creativa

na dimensão Creative, os jogos são mais que jogos, ganham vida

Imagina um lugar onde os jogos são tão reais, que o mais difícil é diferenciar a fantasia da realidade.

Imagina um lugar onde a última tecnologia em gráficos 3D oferece uma experiência visual tão rica e absorvente que te acompanha mesmo depois de terminado o jogo.

Deixa de sonhar! Entra na dimensão Creative sempre que vejas o nome Creative.

O teu PC nunca mais será o mesmo!

3D Blaster Voodoo2

- Gráficos Voodoo2 da 3Dfx para a máxima velocidade em jogos
- 180 milhões de texels por segundo
- Até 50.000 milhões de operações e 3 milhões de triângulos por segundo

3D Blaster Banshee

- A solução gráfica 2D/3D completa baseada no novo chipset Voodoo Banshee da 3Dfx Interactive
- 16MB de memória SDRAM de alto rendimento, DAC a 250MHz e sistema gráfico 128 bits

Visita a nossa página na web ou a tua loja de informática habitual para mais informação.



CREATIVE

A outra dimensão para o teu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Placas de Som | Placas Gráficas | Colunas | PC-DVD | Vídeo

© Creative Technology Ltd. Todas as marcas e denominações de produto são marcas comerciais ou marcas registadas dos seus respectivos titulares.

Distribuidores autorizados: Computer 2000, PorSintronic, Solbi

TRUCOS PC

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

No es fácil ser un buen aspirante a Dios, hay demasiada competencia. Para todos aquellos que no consigáis controlar a las hechiceras enemigas, os damos esta pequeña ayuda:
Para activar el modo cheat, pulsa la tecla <tabulador> + <F11> para poder teclear mensajes. Una vez en la línea teclea "byrne". Desde este momento puedes pulsar <tabulador> + <F3> para conseguir todos los hechizos, <tabulador> + <F4> para conseguir todas las edificaciones y <tabulador> + <F5> para aumentar al máximo vuestro nivel de maná.



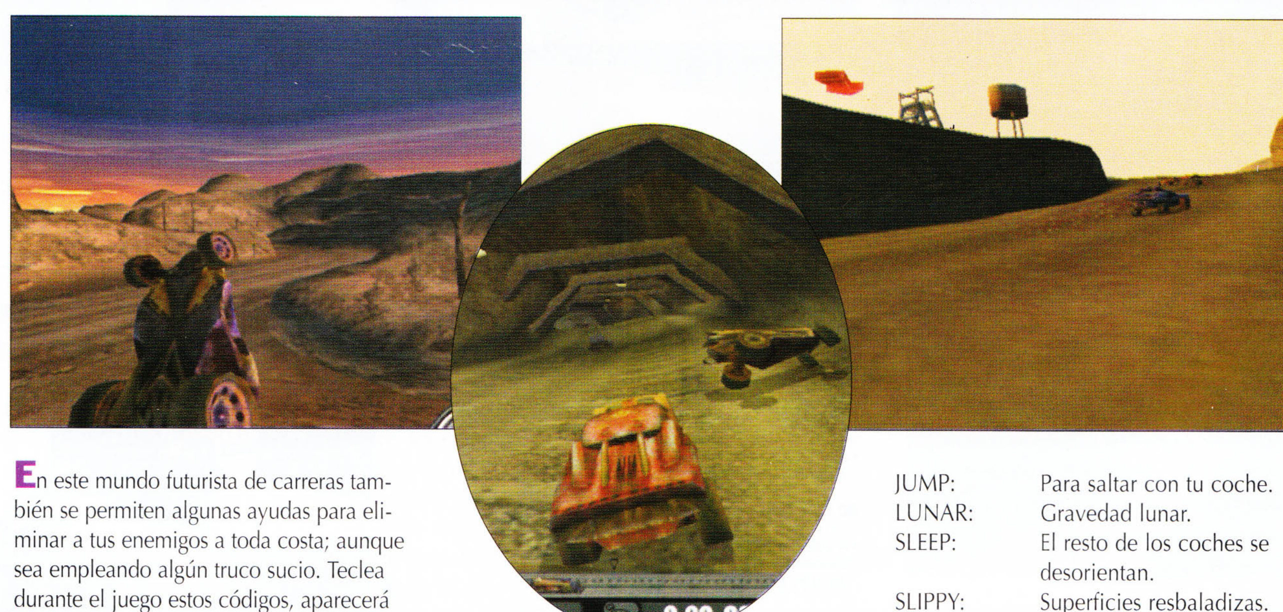
CAPITALISM PLUS



Para convertirte en un mago de las finanzas puedes pasar horas jugando a Capitalism Plus o simplemente ayudarte con estos trucos.
Teclea "$$$***$$$" para conseguir 100 millones para tu capital o teclea "???***???" para descubrir nuevos productos con los que negociar.



POWERSLIDE

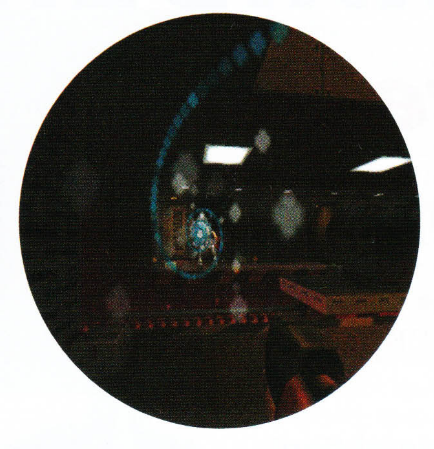


En este mundo futurista de carreras también se permiten algunas ayudas para eliminar a tus enemigos a toda costa; aunque sea empleando algún truco sucio. Teclea durante el juego estos códigos, aparecerá un icono en la pantalla para indicarte el truco y con la tecla <Alt> los activarás.

BLAST:	Repele al resto de los coches.
BOMB:	Deja bombas en la carrera.
BURN:	Aparecen llamas cerca de tu coche.
GLIDER:	Controla a tu coche como un planeador.
HOVER:	Tu coche controlado como un hidroavión.
ICBM:	Tu coche como un misil.
JUMP:	Para saltar con tu coche.
LUNAR:	Gravedad lunar.
SLEEP:	El resto de los coches se desorientan.
SLIPPY:	Superficies resbaladizas.
SPIDER:	Tu coche se pegará a cualquier superficie.
SUCK:	Los coches se atraen mutuamente.
TIMEWARP:	Relentiza a tus oponentes.
TWISTER:	El resto de los coches sufren un tornado.

QUAKE 2: GROUND ZERO







El clásico Quake sigue dando nuevos niveles y nuevas aventuras. Para facilitarte tu asalto damos estos trucos. Además de los trucos normales para Quake 2, esta expansión tiene armas propias y niveles particulares.
Te detallamos una lista de los comandos que podrás usar con las instrucciones "give" y "map".
Como armas podrás conseguir: ChainFist, ETF Rifle, Plasma Beam, Prox Launcher, Tesla, Double Damage, Hunter Sphere, Defender Sphere, Vengeance Sphere, A-M Bomb, IR Goggles, Doppleganger. Recuerda, con el comando "give" delante, en la consola de mensajes.

Conseguirás munición específica con los comandos: Flechettes y Prox.

Si lo que quieres es todo, teclea: "give all", "give ammo" o "give weapons".

Para ver otros niveles, puedes usar el comando "map" seguido del nombre del nivel:

RMINE1:	Lower Mines
RMINE2:	Mine Engineering
RLAVA1:	Thaelite Mines
RLAVA2:	Tectonic Stabilizer
RWARE1:	Eastern Warehouse
RWARE2:	Waterfront Storage
RBASE1:	Logistics Complex
RBASE2:	Tactical Command
RHANGAR1:	Research Hangar
RHANGAR2:	Maintenance Hangars
RSEWER1:	Waste Processing
RSEWER2:	Waste Disposal
RAMMO1:	Munitions Plant
RAMMO2:	Ammo Depot
RBOSS:	Widow's Lair

Y para los niveles de abastecimiento de armas y munición:
RUNIT2, RUNIT3 y RUNIT4.

BLOOD II: THE CHOSEN





Para aquellos que tengáis poca paciencia, os damos estas ayudas para poder descubrir toda la sangre que encierra este juego. Pulsa la tecla <T> y teclea, en la línea de charla, los siguientes códigos:

Mpgod:	modo dios.
Mpkfa:	vida, armamento y armadura al máximo.
Mphealthy:	vida al máximo.
Mpammo:	armas al máximo
Mparmor:	armadura al máximo.
Mpclip:	modo fantasma.
Mpbeefcake:	mas poder.
Mpkillemall:	mata a todos los enemigos.
Mpspeedup <1 - 5>:	aumenta velocidad
Mpstronger <1 - 5>:	aumenta fuerza.

Mpberetta, mpsubmachinegun, mpflaregun, mpshotgun, mpsniperrifle, mphowitzer, mpnapalmcannon, mpsingularity, mpassaultrifle, mpbugbuster, mpminigun, mplaserrifle, mpteslacannon, mpvoodoo, mptheorb, mplifeleech: distintas armas.

Mpgoshopping:	todos los objetos.
Mpnicenurse:	un 25 % mas de vida.
Mpreallynicenurse:	vida a 300.
Mpward:	aumenta la armadura en un 25%
Mpnewcroward:	aumenta al armadura.
Mpcarbonfiber:	mayor poder de ataque.
Mptakeoffshoes:	invisibilidad.
Mpherkermur:	triplica el daño a enemigos.

Y si tienes la versión 1.0.1. además podrás jugar en tercera persona con: MPFOLLOWME

TOMB RAIDER III (II)

Descubre el misterio del meteorito



Vamos a llevar a Lara hacia el final de sus nuevas aventuras para intentar esclarecer el pasado escondido en los fríos de la Antártida. Como pudisteis leer en el número anterior, esta vez los niveles de Tomb Raider III son bastante más grandes.

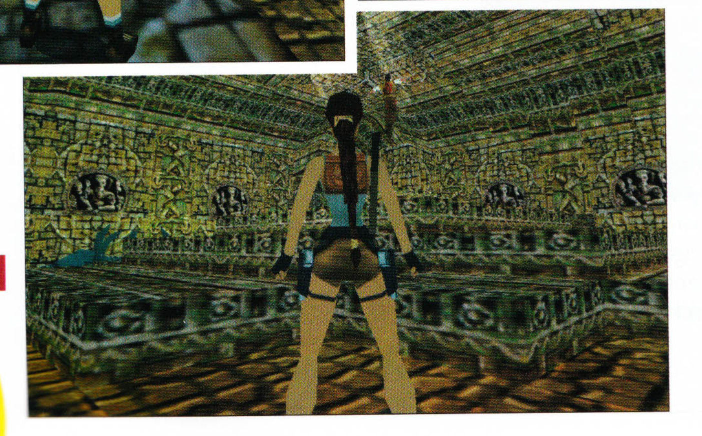
Para que descubráis vosotros mismos las sorpresas que esconde, os vamos a dar las ayudas generales de cada nivel, así como el número y localización de los distintos secretos de cada nivel, para que podáis acceder al nivel secreto. Vamos a continuar donde lo dejamos.



India. Fase 2. Las Ruinas del Templo

Objetivo: Encuentra el camino hacia las ruinas. Localiza dos llaves para abrir la puerta de la estatua de seis brazos. Coge dos espadas para ponérselas a la estatua sin espadas y consigue tres llaves más para finalizar el nivel.

Deberemos atravesar varias piscinas para llegar a la cascada en la cual saltaremos.



Enemigos: 29. **Objetos**: 33, además de 5 llaves, 2 espadas y 7 gemas. **Secretos**: 4.
Nota: Si no consigues encontrar las repisas "invisibles" a mitad del nivel, actualiza tu versión de Tomb Raider 3 con el parche que incluimos en el CD-ROM del mes pasado.

Las gemas se encuentran en las zonas más elevadas

Tras ver nuestra primera escena de transición y sortear varias serpientes, deberemos atravesar varias piscinas para llegar a una cascada a la que saltaremos. Nos descolgaremos por ella y accederemos a una nueva zona. Después de pasar los túneles, llegaremos a varias salas con grandes estatuas de piedra. Una de ella tomará vida y tendremos que eliminarla. En un hueco en el suelo de esta sala encontraremos un bloque que se puede mover, por él llegaremos al **primer secreto**. Tras pasar una cuchilla y una escaleras, encontrarás una caja junto a un pulsador. Al mover esta encontrarás el **segundo secreto**. Más adelante, en una pequeña piscina bajo dos estatuas que lanzan fuego encontrarás una puerta temporizada que accede al **tercer secreto**.


Para pasar de nivel tenemos que tener las tres llaves.

Fíjate que sobre la piscina hay varios bloques transparentes sobre los que tendrás que saltar. Accediendo a un pasillo con una reja de espinas encontrarás la **primera llave de Ganesha**. Vuelve a la sala donde eliminaste la primera estatua y activa el pulsador. Pasa por distintas salas hasta un gran acantilado. Debes subir a la parte más alta para llegar a una gema. Al saltar por encima de un foso con cuchillas verás, que en el fondo hay una pequeña grieta, es el **cuarto secreto**. Déjate caer por una esquina y vuelve a subir todo el acantilado. En la parte superior y hay un bloque que se puede mover y te lleva a un pasillo estrecho, mueve todas las paredes de este pasillo hasta encontrar un pulsador. Este llenará una de las piscinas que están vacías y podrás pasar. Consigue **la segunda llave de Ganesha**. Vuelve a la sala de la estatua y abre la puerta. Elimina a todas las estatuas que te aparecen y recoge las espadas para ponérselas a la estatua sin brazos. Ahora deberás conseguir **tres llaves** más para continuar con el nivel. Una la consigues eliminado a una estatua, otra en una sala oscura con techo deslizante y la tercera en un foso submarino con fuertes corrientes. Una vez que tengas las tres llaves puedes acceder al siguiente nivel.

India. Fase 3. Río Ganges

Objetivo: Desciende por el río con tu Quad hasta finalizar el nivel. Este nivel le puedes finalizar por dos caminos, si eliges el camino de las ruinas tendrás que encontrar 2 llaves.

Primer camino. **Enemigos**: 14. **Objetos**: 19, más 4 gemas. **Secretos**: 5.

Segundo camino. **Enemigos**: 29. **Objetos**: 24, más 2 llaves y 3 gemas. **Secretos**: 4.

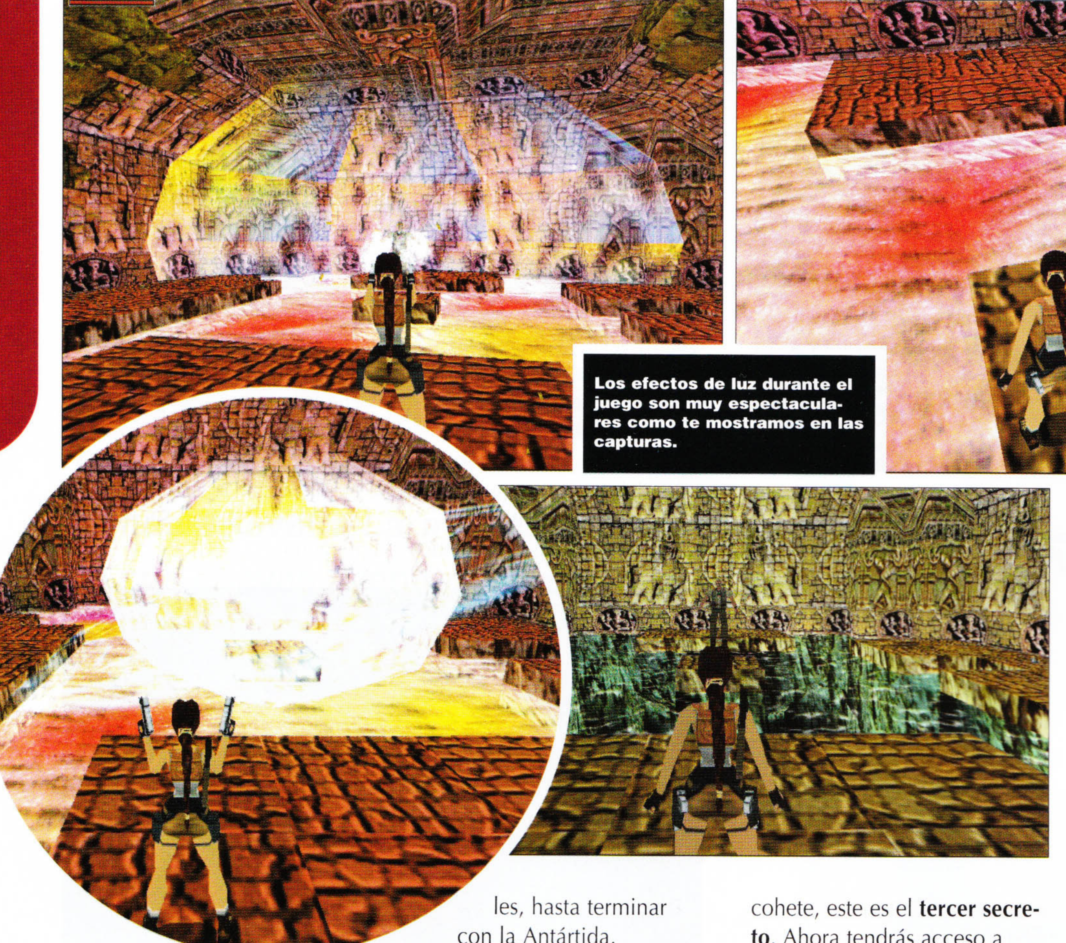
Es el primer nivel donde usarás un vehículo. Antes de montarte en él baja por la rampa por la que saltarás y encuentra un pasadizo que, tras una serie de saltos muy junto te lleva hasta el **primer secreto**. Vuelve por donde has venido. Coge el Quad y salta. En una de las zanjas que debes saltar está el **segundo secreto**. Sigue subiendo y encontrarás una puerta que debes abrir con **dos llaves**. Más adelante, en un puente a cielo abierto, encontrarás el **tercer secreto**. Sigue subiendo con el Quad hasta que no puedas más. Sobre un gran arco que da entrada a una cueva se encuentra el **cuarto secreto**. Al pie de una cascada, justo antes de finalizar el nivel se encuentra el **quinto secreto**.

India. Fase 4. Las Cuevas de Kaliya

Objetivo: Sal del laberinto de las cuevas y encuentra a Tony. Elimínale para conseguir la primera reliquia.

Enemigos: 15. **Objetos**: 8, más el Lanza-granadas, y la piedra de Infada, 2 gemas. **Secretos**: ninguno.


Son multitud de muros lo que tratan de cortar el camino a la fuerte e inteligente Lara Croft.



Los efectos de luz durante el juego son muy espectaculares como te mostramos en las capturas.

Básicamente este nivel es un gran laberinto, por tanto te guiaremos hacia donde debes salir. Debes encontrar un bloque que se puede mover y moverlo para poder seguir. Esto te conducirá, tras pasar una serie de piedras rodantes hasta una nueva serie de túneles. Encuentra un oscuro hueco y salta por él. Ten mucho cuidado porque te encuentras rodeada de serpientes y con una roca al acecho. Una vez asegurada la zona, dirígete hacia donde salió la roca y entra hasta el principio de una pendiente. Deslizándote llegarás a una sala donde te espera el primer jefe de fase, Tony.
Saltando por la plataforma, sin dejar de disparar, evitando caerte a la lava y esquivando sus misiles, podrás deshacerte de este primer jefe. Una vez muerto, recoge la reliquia, piedra de Infada, y disfruta de la escena animada.
En este momento podremos elegir el orden en el que finalizaremos el resto de los niveles, hasta terminar con la Antártida.

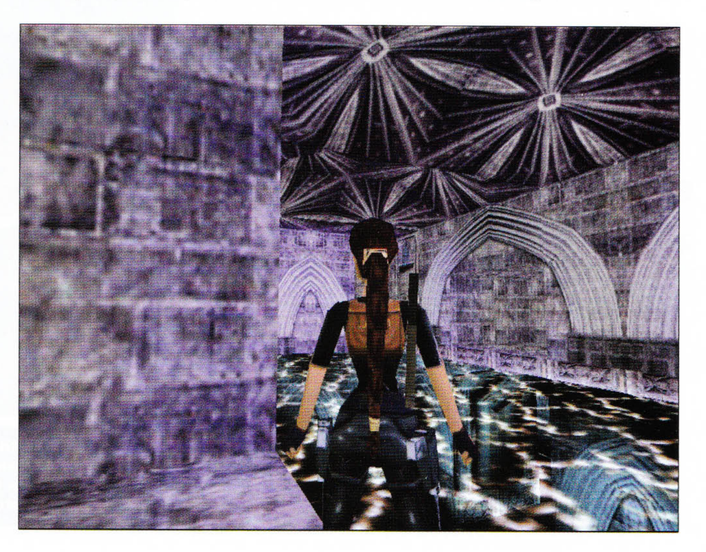
Londres. Fase 1. Los muelles de Thames

Objetivo: Atraviesa los tejados y los callejones hasta la torre de la campana de la catedral. Primero encuentra en el edificio frente al que sales la llave de la chimenea. Activa el elevador para entrar en la sala de la chimenea. Entra a la zona de los tanques de agua para llegar hasta la base de la campana.
Enemigos: 25. **Objetos**: 29, más 2 llaves y 8 gemas.
Secretos: 5.
El **primer secreto** se encuentra justo tras las rampas a la derecha del inicio. Descenderemos junto a la grúa hasta llegar a una zona con alambrada que esconde un pasillo con ratas. La llave de la chimenea se la quitaremos a un guardia que está en un pasillo solitario. En la fachada, junto a la repisa verde, encontraremos pequeñas aberturas, que nos conducirán al **segundo secreto**.
Cerca del elevador, en una parte del tejado que está a un nivel inferior encontraremos un cohete, este es el **tercer secreto**. Ahora tendrás acceso a unos tanques de agua que tendrás que llenar y vaciar para poder continuar. El **cuarto secreto** esconde la llave de la catedral, que la emplearás en el nivel secreto y que sólo aparecerá en este nivel. Para conseguirla mueve varias veces el bloque de la cúpula de la catedral e investiga en los rincones que forman las columnas.

Londres. Fase 2. Aldwych.

Objetivo: Investiga la estación abandonada del metro para encontrar el templo oculto de los masones. Tendrás que encontrar la llave de mantenimiento, dos llaves de Salomón y el mazo de los masones. Finaliza el nivel para conocer a la malvada señorita Sophia Lee.
Enemigos: 29. **Objetos**: 39, más 3 llaves, el mazo de los masones, la estrella decorada, el penique antiguo, el ticket, las UZIS, el lanza cohetes y 8 gemas. **Secretos**: 5.
En la sala sobre las taquillas encontrarás la llave de mantenimiento, la primera de este nivel. Usándola podrás encon-

Lara Croft se cambia de ropa en cada escenario





Este enemigo nos recuerda al temido Dark Vader. Tendremos que acabar con él.

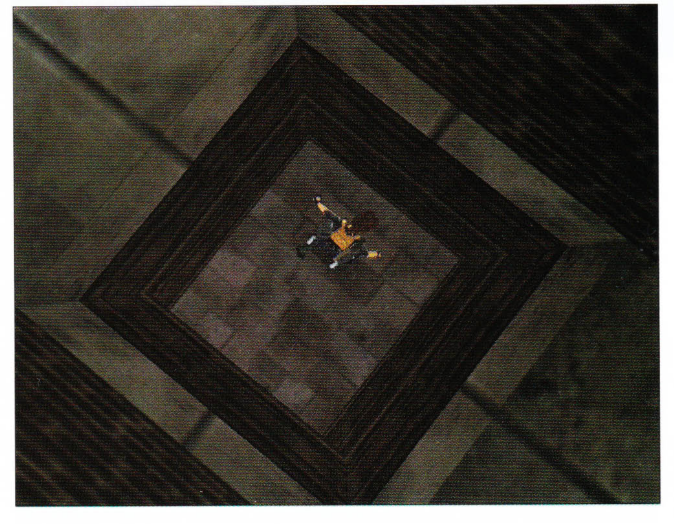
trar una vieja moneda con la que comprar un ticket en las taquillas. En uno de los andenes del metro encontrarás una sala roja, será fundamental en este nivel. Por ella llevarás a una gran caída con un taladro enorme que desciende. En esta caída se encuentra el **primer secreto**. Deberás usar tus mejores movimientos para poder llegar a él. En la zona con las tres puertas temporizadas encontrarás la primera llave de Salomón. La segunda la encontrarás en la zona del taladro. En las escaleras mecánicas, junto a un gran montón de arena, hay un respiradero que puedes romper, el **segundo secreto**. Ahora tienes que resolver la zona de los masones, donde entrarás desde una vía. Allí, usando las dos llaves de Salomón, encontrarás una estrella, escondida tras unas cortinas, y el mazo de los masones. Usando el ticket en un torno giratorio llegarás a una nueva zona. El **tercer secreto** se encuentra protegido por la estrella y el **cuarto** por el mazo de los masones. Para llegar al último secreto debes no matar a uno de los vagabundos que sale corriendo al verte. Síguele para que te abra varias puertas y te guíe hasta el vagón de tren. En el **quinto secreto** encontrarás gran número de cosas, la búsqueda merecerá la pena.

En el quinto secreto sucederán muchas cosas

Londres. Fase 3. La verja de Lud.

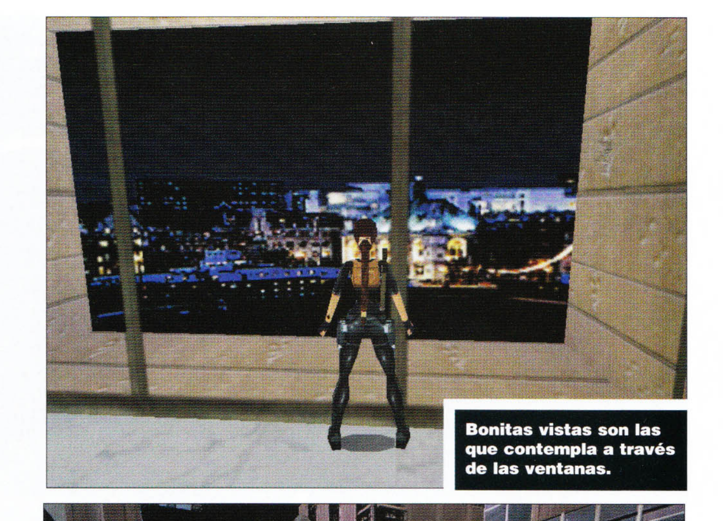
Objetivo: Ayuda a tus nuevos aliados a encontrar el líquido de embalsamamiento. Para ello róbale en el Museo de Historia Natural, en la sala de Egipto. Esto te conducirá, a través de una nueva zona de túneles llenos de agua, hasta el último edificio de esta localización. **Enemigos**: 17. **Objetos**: 49, más una llave, el líquido de embalsamamiento, el arpón y 9 gemas. **Secretos**: 6.

El camino de la izquierda en la sala inicial, te conduce al primer secreto. Evita el techo deslizante y llega hasta una zona con espino. Allí se encuentra el **primer secreto**. Sal de la zona y dirígete hacia el mismo lugar al que llegarías desde el túnel de la derecha. Llegarás a una chimenea que oculta el **segundo secreto**, un cohete. En la sala de Egipto debes subir hasta una abertura en la parte alta. Para ello debes mover varios bloques y pulsar dos palancas antes de iniciar tu ascenso. Al



finalizar tu ascenso te encontrarás frente un sarcófago que contiene el líquido de embalsamamiento. Entra en la sala con la Esfinge. Tendrás que descender hasta el suelo. Pero antes debes saltar desde el pilar próximo para encontrar el **tercer secreto**: una gema y dos cohetes. Sobre la escalinata de la Esfinge encontrarás una repisa que te lleva al **cuarto secreto**. Mueve unos bloques para poder salir de nuevo a la primera sala del nivel. Coloca el líquido frente al lugar de salida, en el "altar" y se abrirá una trampilla hacia un pasaje submarino. Aparece un nuevo vehículo, el UPV (vehículo de propulsión submarina). En esta sala te puedes familiarizar con su manejo y con en uso del arpón. Avanza hasta una sala de calderas con varios guardas. Al eliminar a uno de ellos conseguirás una llave. En esta sala, en una zona submarina con dos huecos se encuentra el **quinto secreto**. Este es uno de los más difíciles de conseguir de todo el juego, ya que llamas la atención del guarda este cerrará la sala y no podrás conseguir el acceso. El último **secreto** de este nivel se encuentra en una zona submarina, cerca de un submarinista. La siguiente zona submarina se encuentra protegida por un submarinista y un cocodrilo. Es una gran sala con varios túneles que salen de esta. Consigue ir abriendo trampillas hasta llegar a la zona donde tres pistones te impiden el paso. Allí podrás usar la llave que tienes y volver a la sala sumergida. Sortea unos aparatos que se balancean y sal del nivel pasando cerca de un gran foso. Conoce a Sophia y prepárate para la lucha.

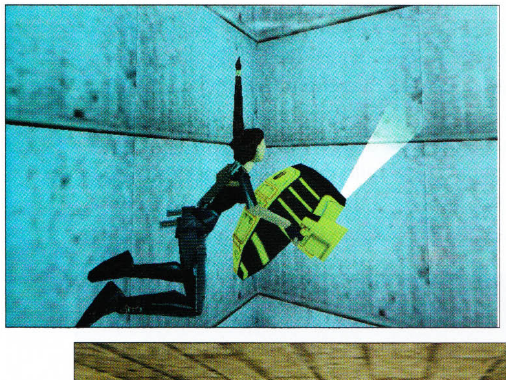
Ten cuidado con las plataformas al saltar



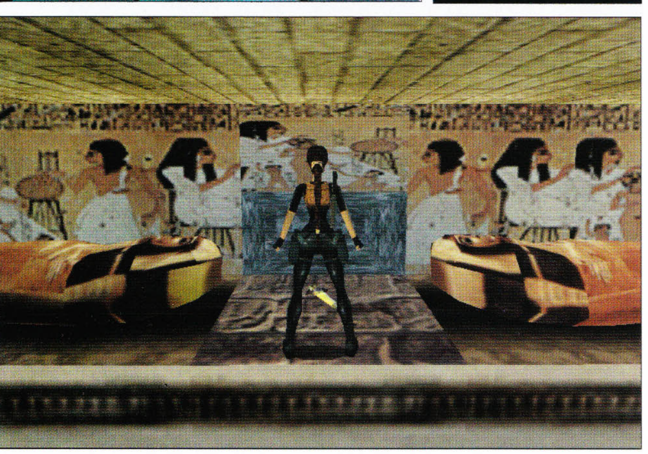
Bonitas vistas son las que contempla a través de las ventanas.

Londres. Fase 4. Ciudad

Objetivo: Elimina a Sophia y consigue la reliquia.
Enemigos: 1. **Objetos**: 6 y el ojo de Isis. **Secretos**: 1.
No malgastes tu munición, no matarás a Sophia por mucho que dispares. Tendrás que perseguirla por todas las plataformas hasta arrinconarla.
Comienza subiendo por las primeras rampas y encontrando el **único secreto** de este nivel. Tendrás que descolgarte para encontrar un cohete y un kit médico grande. Sigue subiendo evitando ser alcanzada por los rayos del bastón hasta que puedas saltar al edificio donde se encuentra Sophia. Continua ascendiendo hasta llegar a ella, pero salta hacia la pasarela metálica que se encuentra junto a ella y cruza el edificio anterior. Junto a ti se encuentra una caja de fusibles, dispárala para restablecer al corriente eléctrica. Esto sí afectará a Sophia. Pero ten cuidado, también te puedes electrocutar tu. Para conseguir la reliquia, salta de nuevo al edificio anterior y, pisando sólo por cajas de madera, pulsa un interruptor al pie de la pasarela. Esto desconectará la corriente y podrás coger el ojo de Isis.



Hasta el minimo detalle debajo del agua esta cuidado.

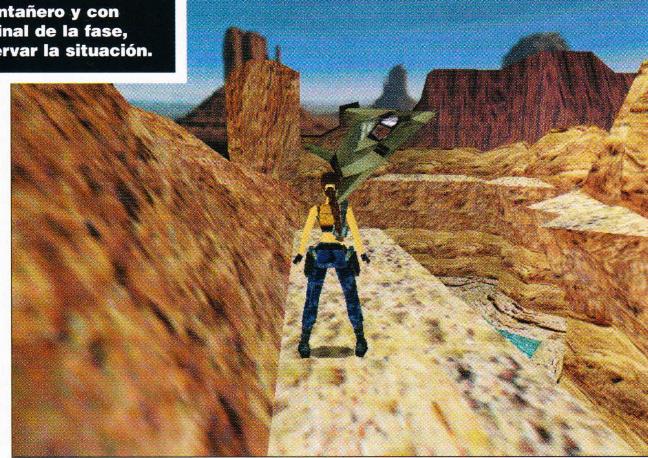


Nevada. Fase 1. Desierto

Objetivo: Salir del desierto y encontrar el dique para desviar el agua hacia el canal. Usa el detonador y la dinamita para abrirte paso hacia la siguiente parte del nivel. Una vez encontrado el "compuesto" de seguridad, desconecta la valla electrificada, roba un Quad e intenta entrar a la base.
Enemigos: 29. **Objetos**: 24, más las Uzis, el detonador, la llave y 3 gemas. **Secretos**: 3.
Comenzamos en el desierto, deshaciéndonos de buitres y serpientes de cascabel. En un pasadizo encontramos un bloque que movemos y llegamos a dos fosos. El segundo nos conduce al **primer secreto**, custodiado por varias serpientes. Continuando con el ascenso por el túnel vemos una estructura metálica y un avión que nos pasa rozando. Saltando por las cornisas que vemos y evitando una serpiente llegamos a un kit médico grande. Saltando sobre las arenas movedizas podemos subir a la parte superior de la estructura y nos dejamos caer por el hueco hacia el agua. Bucea por el pasadizo hasta la superficie, sal y comienza, hacia la derecha, el ascenso por una serie de cornisas hasta un bloque que nos lleva a una escalera de piedra. Salta hacia la pared y desciende







Con aspecto de montañero y con ganas de llegar al final de la fase, Lara se para a observar la situación.

para llegar al primer saliente. Descolgándote por una zona próxima, a la derecha, llegarás a un saliente que es el **segundo secreto**. Vuelve a subir al bloque de agua. Tras llegar hasta allí tiraremos de un pulsador, saldremos del agua y saltaremos hacia el tejado de la base. En la base debemos

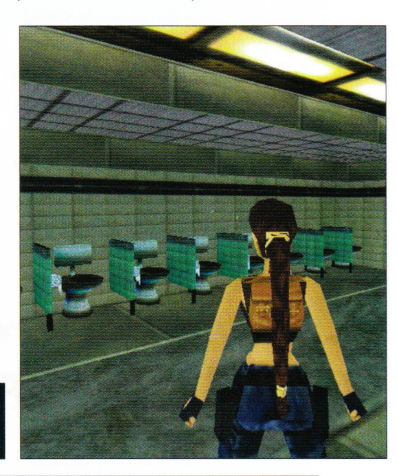
Cuidado en los pasadizos secretos que encontramos

que más alto para continuar hacia la parte alta de la cascada. Una vez en la parte alta encontrarás una gema. Allí se encuentra el detonador y un poco más abajo, la dinamita. Para conseguir la llave del detonador debemos entrar por la parte alta de la cascada. Dentro encontraremos una gran rueda. Junto a un pilar custodiado por una serpiente y arrastrándonos llegaremos al **tercer secreto**. Subiremos a la rueda para llegar hasta la presa. En su base hay una pequeña piscina con dos palancas. Uno de ellos nos abrirá un pasadizo que contiene dos palancas, una nos permite salir y la otra nos abre una puerta en la siguiente sala. Aquí encontramos un pulsador que cambia el curso del agua. En una sala junto a la gran rueda encontraremos un ascensor. Si el agua llega a la gran rueda, este tendrá la llave del detonador. Volvemos al detonador y volamos las rocas. Esto no acerca a la base, pero la verja está electrificada. En una sala submarina próxima encontraremos dos palancas. Una de ellas no permitirá llegar a un pulsador. Este pulsador nos abre el tanque desactivar la verja con la llave que se encuentra en un tejado y usando el quad salir hacia el túnel que lleva a la rampa de salto.

Nevada. Fase 2. Compuesto de alta seguridad

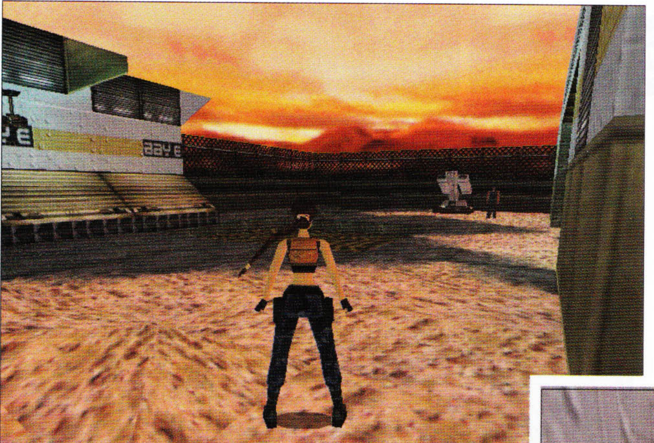
Objetivo: Escapar y recuperar nuestras armas. Deberemos usar una serie de llaves y pases para ir accediendo a todas las zonas y salir del nivel. En resto de los prisioneros están de nuestra parte, no les ataques. **Enemigos**: 14. **Objetos**: 16, más las pistolas, la pistola Aguila del Desierto y el lanza granadas, 3 llaves, 4 pases y 3 gemas. **Secretos**: 2.

Estamos atrapados en una celda, activa la alarma acercándote a la ventana. Al llegar el guardia corre y abre todas las celdas, los prisioneros se encargarán de los guardias. En una de las celdas hay una caja que puedes mover. Te conducirá al **primer secreto** y te sacará de las celdas. Salta las trampas de alambre y pulsa el pulsador. Cayendo por la trampilla encontrarás un botón que abre una puerta. Los prisioneros se encargarán de los guardias y podrás coger el pase de la primera puerta. Llegarás a una zona de pasillos con varias salas grandes. Desde los cuartos de baño llegarás a la despensa. Podrás mover las cajas hasta colocarlas bajo un hueco del techo para poder subir. El pulsador inundará la sala y podrás entrar por el otro hueco del techo. Pasarás por encima de la cocina, pero no bajes todavía, el suelo está en llamas. Sigue hacia el otro pasillo y encuentra, tras saltar otras trampas de espinas, otro pulsador que apagará el suelo de la cocina. Ahora puedes entra en el comedor por las cocinas. Desde el pulsador del comedor puedes la primera puerta, una vez abierta, pulsa el siguiente botón y busca ayuda para eliminar a tu perseguidor. Vuelve a la última sala que abriste y pulsa el botón, este abrirá los conductos de los ventiladores de la cocina. Dirígete a estos y pasa con cuidado. Continuando por los conductos de ventilación llegarás a una celda con una trampilla que se abre al pisar, verás a otro prisionero. En la base de una rampa verde encontrarás a un guardia patrullando, evítale escondiéndote y sube hacia su posición. Hacia la izquierda hay una caja que te servirá de refugio. En el extremo izquierdo encontrarás un pulsador que libera al prisionero de antes. Este se encargará del guardia y podrás quitarle su pase de seguridad. Entra en sala de control y desactiva los sensores. Continua por la zona donde patrullaba el

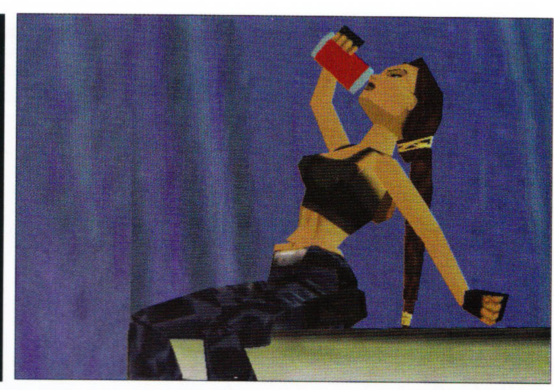


Tienes que entrar en la sala de control y desactivar todos los sensores.





Antes de ver a los marcianos llega el momento de hacer una pausa que refresca. De esta forma recargamos las baterías para continuar con la aventura y llegar al fin del enigma.





guardia hasta encontrarte otro. Los prisioneros también te ayudarán con él y podrás coger una llave de seguridad amarilla. Usa esta en el extremo del hangar. Continúa por el pasillo hasta ver un guardia patrullando en una zona abierta junto a una entrada. Si te agachas no te verá y podrás acercarte a un pulsador que abrirá una puerta próxima y activará un láser de seguridad. Este láser eliminará la guardia. Salta el láser y entra por la puerta. Esta conduce a la base de la antena de satélites. Descuélgate por una de las vigas que te permitirá llegar hasta la sala de control. En esta sala un pulsador moverá la antena dejando un hueco en la base. Abre la puerta y dirígete hacia la antena. El pozo que has abierto te conduce hacia una gran piscina con tres hélices. Al llegar, lucha contra la corriente y súbete al bloque del centro. Desde éste, y por el borde de la piscina, salta hasta un pasadizo con un pulsador; que abre una trampilla en la piscina central. Bucea hacia ella y sigue hasta encontrar una zona oscura con un guardia patrullando. Espera a que se aleje para salir y subir por una escalera. Allí encontrarás un pulsador que tapará la hélice del centro de la piscina, dejando en camino libre. Por este pasillo submarino, llegarás a una zona de carga. Tras unas cajas y al pulsar un botón encontrarás tus armas. Ten cuidado al salir por qué se ha activado un sensor y te dispararán al salir.

La fase del Area 51 parece sacada de Expediente X

Ahora que tienes armas vuelve a buscar el segundo secreto. Vuelve por la piscina hasta la base de la antena y sube por una escalera hasta un pasillo que sólo tiene un guardia patrullando, elimínalo y coge un pase de seguridad. Con el abrirás la puerta del fondo y conseguirás en **segundo secreto**, un lanza granadas.

Vuelve a la zona de carga y continúa con tu fuga. Deja a un lado la zona de carga y dirígete por el pasillo a una zona abierta. Por el camino, uno de los guardias dejará una llave azul de seguridad. Al final de la rampa sube por unas escaleras y utiliza la llave azul. En esta sala de control, pulsa los dos botones, uno de ellos pone en marcha la cinta transportadora que apila cajas en la zona de carga. Subiéndote en ellas podrás llegar al techo de la sala y quitar al guardia otra llave amarilla. Con esta saldrás de la zona de carga hacia un almacén con un camión. Móntate en este, disfruta del refresco y dispónte a internarte en el AREA 51.

Nevada. Fase 3. Area 51

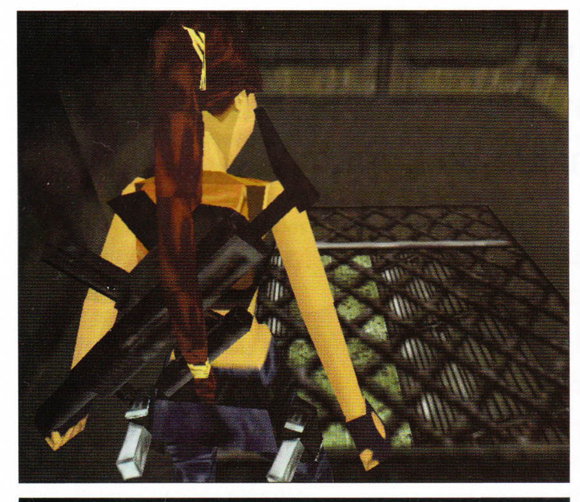
Objetivo: Conseguir la siguiente reliquia, el puñal de Ora. Para ello tendrás que conseguir varios pases, llaves y discos para moverte el nivel. Tendrás que entrar en la sala del OVNI para lanzar el misil y buscar dentro del OVNI la reliquia.

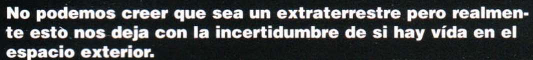
Enemigos: 25. **Items**: 26, más arma MP5 y la escopeta, 2 discos de código, 1 llave, 1 pase, el puñal de Ora y 4 gemas.

Secretos: 3.

En este nivel deberás ser rápido eliminando a los guardias, de otro modo darán la alarma para pedir refuerzos. Comienzas en el camión, si eliminas pronto al primer guardia podrás conseguir el rifle de asalto. Si da la alarma te aconsejamos que comiences de nuevo hasta que lo consigas. Pulsa el primer pulsador y entra por la primera rejilla. Evita la primera trampa de láser, sube por la escalera y libera al primer preso. En este nivel también te serán de ayuda. Para evitar el nido de ametralladoras, busca un pasadizo por el que arrastrarte. Deshazte del guardia y pulsa el botón que abre la trampilla. Esto nos conduce a una nueva zona abierta. Se rápido con los







No podemos creer que sea un extraterrestre pero realmente estò nos deja con la incertidumbre de si hay vída en el espacio exterior.

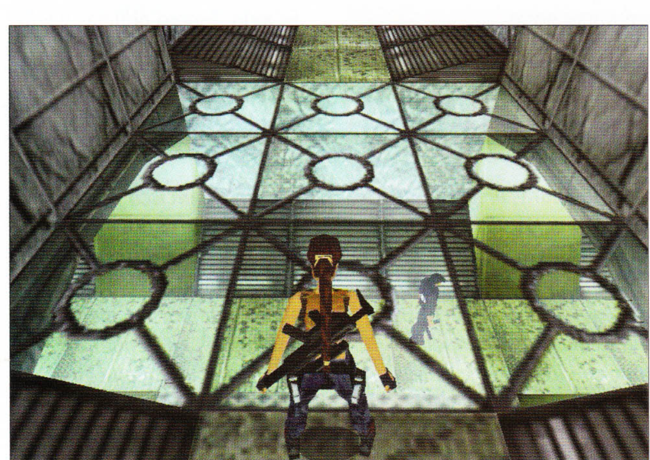


guardias y te evitarás tener que eliminar a más enemigos. A la izquierda del pulsador de alarma hay un pasadizo con más armas. Salta al foso y pulsa el botón. Déjate caer por la trampilla y elimina al guardia. Aquí

Saltaremos por encima del raíl para llegar al OVNI

encontrarás el primer secreto: una zona con una gema. Vuelve a dejarte caer y libera a otro prisionero al final del pasillo. Para evitar los sensores de las ametralladoras busca un pasadizo y llega hasta una zona con dos salas a los lados. En cada una de ellas hay un guardia y el pulsador de una de ellas te abre un nuevo pasadizo. En este pasadizo sube por la rampa con sensores en su base, elimina los guardias que aparecen y sube hasta el silo de misiles. Un guardia situado en una pasarela guarda el disco de acceso. Vuelve por donde has venido hasta una sala con varios misiles y un gancho de carga. Cuidado con los sensores del suelo. Usa allí, en una de las esquinas el disco en un ordenador. Esto moverá los misiles permitiéndote subir a la zona del gancho. Desde ésta y disparando sobre un conducto de ventilación situado a la izquierda, entrarás en el segundo secreto. Salta desde aquí a la escalera que hay frente a los misiles y sube. Arriba te espera un guardia con una llave amarilla de acceso. Vuelve hacia el silo del lanzamiento y entra en la sala del tren. Baja a la vía pero cuidado con el raíl, está electrificado. En el extremo izquierdo encontrarás una sala





con un pulsador que activa el tren. Pasando por debajo de la vía entrarás en una repisa desde la cual puede saltar al techo del tren. Sube hay en siguiente pasillo y evita las trampillas y el láser colgándote del techo. Podrás saltar por encima del raíl para llegar hasta la sala del OVNI. Esta custodiada por varias torretas de seguridad activas por sensores. Salta las cajas y entra en una gran sala con dos pasarelas. Activa los dos pulsadores y tras eliminar a los guardias, prepárate para entrar corriendo por las puertas temporizadas que se abren. Llegarás a una sala con cinco pulsadores. La combinación correcta es: el segundo pulsador por la izquierda y los dos pulsadores más a la derecha. En esta sala, pulsa el interruptor y sube hacia el techo de la sala, debes deslizarte hasta el techo del OVNI. Allí está el pase de lanzamiento del misil. Vuelve al silo de lanzamiento y activa la secuencia. Ten cuidado al pulsar el botón porque el tiempo que tienes es el justo para refugiarte en la sala posterior. Una vez lanzado el misil, asciende por el silo hasta la parte superior donde el guardia esconde el disco de entrada a la sala del extraterrestre. Regresa a la sala de OVNI y usa tu disco en el ordenador de la sala próxima. Podrás entrar a ver al extraterrestre y a una sala próxima con orcas. Para llegar al **tercer secreto** debes volver a subir al techo de la sala del OVNI e ir saltando de estructura en estructura hasta encontrar una abertura que te lleva al tanque de las orcas. Vamos a finalizar el nivel, entra en el OVNI y sube hasta la sala de mando. Varios guardias te dificultan el paso. Pero una vez que limpies la sala de mando podrás recuperar la reliquia, el puñal de Ora que se encuentra en el centro de la sala.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

SOS MAIL

Lara ha aparecido en el panorama de los videojuegos y ha copado todas las atenciones. Desde los medios de comunicación a nuestro buzón de correo, todo el mundo habla de Lara.

Aunque a estas alturas ya debierais conocer todos nuestra dirección, aquí la teneis de nuevo...
PC PLAYER –SOS MAIL-
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

UN TÍTULO.

Hola, me llamo Elias y tengo 12 años. Ante todo me gustaría felicitarlos por vuestra revista y desearos feliz Navidad y un buen año de ventas. Bueno vamos al grano. Tengo el TR 3 para PC y estoy en la casa, en la buhardilla, he visto una caja que se mueve hacia delante y hacia atrás; ¿qué debo hacer?, ¿Dónde puedo encontrar la llave para practicar con la Moto Quad?. ¿Cuales son los trucos del juego? ¡Ah! me han dicho que en el TR 2 de Playstation se le puede quitar la camisa a Lara, ¿es cierto? si lo es, os pasaré los trucos (si me los dan).Gracias por adelantado.

Elias Granizo.
egranizoz@meditex.es

Hola Elías. Nos agrada saber que tenemos lectores de todas las edades, y que además se animan a escribirnos. Bromas a parte, te vamos a solucionar tus dudas sobre Lara. La caja de la buhardilla la tendrás que mover y apartarla para despejar el camino de vuelta desde un pulsador hasta la entrada del acuario. Es en este acuario donde se encuentra la llave para practicar con la moto en el jardín. Antes tendrás que entrar por la chimenea de la biblioteca y encontrar el pulsador que te comentamos. Este abre una puerta junto al gimnasio que lleva al acuario. Y es ese cajón que nos comentas el que impide el paso desde la buhardilla. Estamos dedicando nuestra sección "A Fondo" a esta tercera parte de Tomb Raider. Consulta esta sección para aclararte más tus dudas. En cuanto al desnudo de Lara te diremos que ya sabíamos algo. No para Playstation sino para PC pero hemos visto un parche con el cual puedes jugar a Tomb Raider con una versión de Lara digamos "modificada". Pero puede que seas algo joven para pensar en esas cosas, ¿o no?. J.

BLACK DAHLIA.

Hola, perdonar, podríais decirme donde podría encontrar todos los trucos y solución del juego BLACKDAHLIA.
Lo agradecería mucho.

MARIA JOSE ASTUDILLO
mjal035@santandersupernet.com

Estamos preparando una solución completa para este interesante juego de aventuras ambientado en el mundo de los detectives y los espías. Para que puedas ir abriendo boca, te ponemos algunos trucos para solucionar algunos puzzles del juego. Pulsa una de las teclas de función para saber que número de puzzle es y usa estos códigos: P8-leadhead, P11-masterlock, P14-loghouse, P15-turnkey, P21-arthur. Esto es sólo un anticipo, permanece atenta a nuestra sección de trucos.

TOMB RAIDER III

Hola amigos, ante todo felicitaros por esta fenomenal revista.
Mi problema es el siguiente: Estoy en las ruinas del templo, llego a una sala donde hay tres monstruos de las espadas petrificados, dos cobran vida y al matarlos dejan una espada amarilla, que se puede coger, pero no sé para que sirve, y el problema grave es que no sé como abrir la siguiente puerta para continuar, a pesar de haberlo buscado durante horas.
Muchas gracias por vuestra ayuda

Carlos Garcia
carlosans@mx3.redestb.es

• Cuando leas estas líneas seguro que te habrás alegrado de ver, que en otra sección de este número hemos dedicado todo un especial a este juego. De todas formas, para contestarte particularmente, y por si te queda alguna duda, te contamos lo que tienes que hacer es esa sala. Al coger las dos espadas de las dos esculturas que has eliminado te debes haber dado cuenta que hay una tercera escultura que permanece quieta. Si pones las dos espadas que tienes en esta tercera ya tendrás posibilidad de continuar tus aventuras.

PC TRIVIAL 2000.

Estimado amigo/a:
Soy un lector de vuestra revista Pc Player, y me pongo en contacto contigo mediante el presente mail, para resolver las siguientes dudas:
Quisiera adquirir el videojuego PC TRIVIAL 2000 que en vuestra página 14 comentáis, perteneciente a la compañía Virtual Software y distribuido por Abeto Editorial. Según comentáis en el citado articulo este videojuego está disponible en librerías y kioscos, pero yo desafortunadamente no he logrado conseguirlo.
Otra de las dudas que planteo es referente a vuestro articulo de la Página 10, que dedicáis a la tarjeta aceleradora Voodoo 3. Tengo interés en adquirir esta tarjeta, pero desconozco su precio. ¿Dónde puedo conseguir esta información?.
Es todo. Espero noticias y felicidades por vuestra revista.

Francisco Pérez
fpgalea@servicom.es

Gracias Francisco por tu mail. El juego por el que nos preguntas se va a distribuir por los canales que comentas, además de por los medios habituales, en tiendas de informática, videojuegos, grandes almacenes y centros comerciales. Si todavía no lo has podido comprar no te pre-



ocupes, es un producto muy nuevo y puede tardar algo de tiempo que comercializarse a gran escala. Pero seguro que pronto lo puedes adquirir en tu establecimiento del ramo habitual. Contestando a tu segunda cuestión no podemos ser tan optimistas. La tarjeta Voodoo 3 todavía se encuentra en fase de desarrollo y son las tarjetas Voodoo 2 las que se pueden encontrar en el mercado. En el momento en el que se comercialicen las nuevas tarjetas con ese nuevo chip, tendrás nutrida información en nuestra sección especializada, pero por ahora sólo podemos esperar.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III.

¡Hola!, me llamo Luis y soy un fanático lector de la revista PC Player.
He leido la parte en la que se habla del Heroes of Might and Magic III y me gustaría saber si ha salido ya el juego y si es posible que me digais el precio aproximado de este.
Si no os es mucha molestia también me gustaría que me dierais algo más de información sobre el juego.
Muchas gracias y hasta pronto.

Jesus Merino
jmerino@arrakis.es

¿Qué tal Luis?. Nos gusta comprobar el buen criterio de nuestros lectores a la hora de interesarse por nuevos títulos. La tercera entrega de la saga HOMM está todavía en fase de depuración, pero tiene anunciada su aparición para principios del mes de Marzo de este año. No te podemos dar mucha más información de la que publicamos en ese número. Pero sí te podemos decir que se está generando una gran expectación en torno a su aparición y eso es porque cada vez más jugadores están disfrutando de este tipo de juegos. En el momento en el que aparezca en el mercado publicaremos un amplio reportaje por el interés que está levantando este título.

DIABLO 1.0.

Estimados señores de PC Payer: Soy un nuevo comprador de su revista y me gustaría que me hicieran el favor de publica algunas claves de juegos como Diablo versión 1.0 (si es que tienen) y de Fifa Wold Cup ´98, ya que me han contado que se puede jugar contra aliens. Espero que me respondan rápido y agradezco su atención:

José Pablo Rojas Badilla.
Cartago, Costa Rica.

Seguimos recibiendo gran cantidad de mensajes desde el otro lado del Atlántico. Te recordamos algunos de los trucos que publicamos en nuestra sección de trucos. Para Fifa 98, teclea como nombre de tu jugador uno de estos nombres: urlofus, xplay, footy. Para Diablo, prueba lo siguiente: Pausa el juego en una mazmorra, coge un objeto de tu inventario e intenta tirarlo, quita la pausa del juego y vuelve a mirar en tu inventario. Un cordial saludo para todos nuestros lectores de Hispano América.

GRIM FANDANGO.

Hola, amigos de la PC-Player. Esta es la segunda carta que os mando y me gustaría que me resolvierais unas preguntas:
En el juego Grim Fandango, ¿qué es lo que tengo que hacer en el árbol del Bosque Petrificado que está junto al gran generador?
Y en el juego Unreal, me da un error en el editor que dice "Unexpected error" y no se inicia. ¿Hay alguna solución para este problema?

David Ortiz
u077451101@abonados.cplus.es

Hola de nuevo David, vemos que te inclinaste por Unreal frente a Quake, cualquiera de las dos elecciones habría sido acertada. Y además has empezado a jugar a Grim Fandango. Para que lo disfrutes totalmente te vamos a solucionar ese problemilla en el bosque petrificado. En el árbol tienes que conseguir los extensores para ponérselos a tu coche. Para eso tienes que tirar el árbol. Primero sincroniza el movimiento de todos los extensores para que se muevan de dos en dos y de forma opuesta. Mueve la carretilla sobre los tubos del suelo. Como con esto sólo no se caen quizás puedas subir a alguien que acabe de desequilibrar la torre. Con el error de Unreal no te podemos ayudar mucho, con los datos que nos das no sabemos a qué se debe ese error, prueba a instalarlo de nuevo y comprobar si funciona bien. Si el error persiste ponte en contacto con el punto donde lo compraste.

CORTES EN INTERNET

Hola me llamo Óscar y me gustaría agradeceros y felicitaros por vuestra revista. La cuestión es la siguiente.
He visto que en el mercado hay una serie de revistas consideradas como las mejores (aunque para mí no lo son). Creo que a estas revistas les ceden demos a las que a míi, fiel lector de PC Player, me gustaría juga. Está claro que no quiero adquirir otra revista puesto que muchas veces endulzan la verdad debido a las publicidades y acuerdos prematrimoniales con las casas de juegos. Para ir al grano y no hacer más la pelota.
Quiero bajarme la demo de Resident Evil 2 pero ocupa 70 Mb y resulta que cuando llevo la mitad, como Telefónica funciona tan bien, se corta la llamada y tengo que volver a empezar.
Mis preguntas son las siguiente:
¿Puedo utilizar algún programa que continúe bajándose este fichero por donde lo dejé?
¿Cuándo se incluirá la demo mencionada?
Sin más espero una respuesta en la fantástica sección SOS MAIL.
Gracias

Óscar Rodríguez
oscarrf@olemail.com

• Gracias Óscar.
Cartas como la tuya es la que nos hace seguir día a día con la redacción de la revista.
Nosotros tampoco entendemos como las casas de juegos ceden las exclusivas de algunas demos a otras revistas, por así decirlo, de más nombre.
Creemos que se tienen que dar cuenta que todas las revistas del sector tienen derecho a disfrutar de esas demos para que sus lectores las vean y adquieran el producto.
Referente a la primera pregunta te diremos que esa demo cuenta con la exclusividad de una revista que no queremos nombrar. Cuando ellos la saquen seguro que nos darán la autorización a nosotros. Paciencia, todo llega.
La otra cuestión, si no quieres esperar, puedes usar un software llamado GetRight. Con este programa puedes hacer lo que se llama resúmenes del fichero en cuestión.
Esperamos que tus dudas hayan sido contestadas.
Gracias y sigue asi.

Seguid mandándonos vuestras preguntas por los medios habituales, estamos deseando ayudaros para terminar esos juegos que tanto sueño os quitan. Desde aquí agradecemos a todos los que nos mandais trucos junto con vuestra cartas y os pedimos disculpas si vuestra pregunta se ha quedado sin espacio en este SOS mail. Saludos.

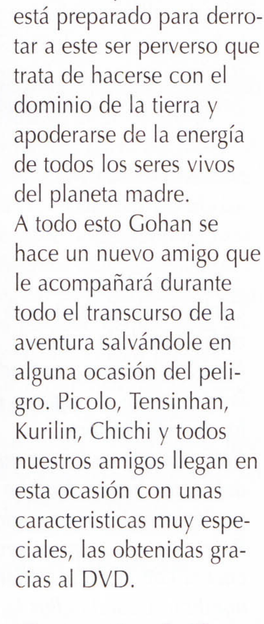
DRAGON BALL Z: THE MOVIE

Distribuidor: Pionner

Todos los amantes de la saga de esta fantástica serie de dibujos animados creada por Akira Toriyama est´n de suerte. Ahora de la mano de Pioneer nos llega esta película en primicia mundial en el formato que en este año dará mucho que hablar, el DVD.
No hay que resaltar que las cualidades del DVD son excepcionales y que las imágenes son impresionantes al igual que el sonido.

Argumento

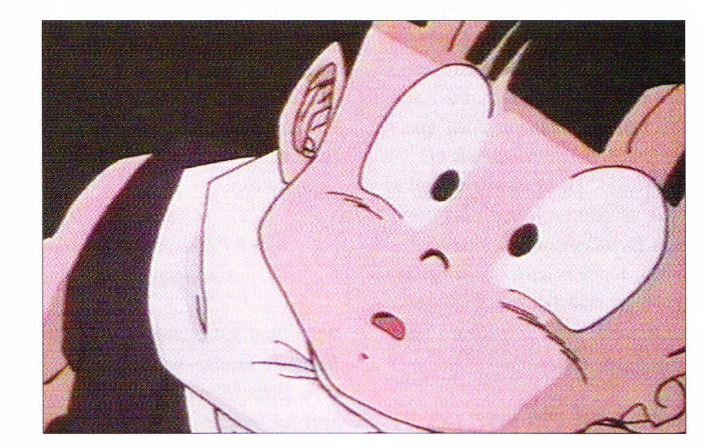
Mientras que nuestros amigos pasan un agradable día en el campo son sorprendidos por un extraño artefacto que cae del espacio exterior.
Se trata de una sonda mandada por una cuadrilla de desertores de la banda del temido Freeser. Estos tratan de buscar un planeta adecuado para plantar una semilla que dará fruto a un engendro con una fuerza extremadamente alta. El problema es que este personaje se asemeja tanto a Gokuh, que hasta sus propios amigos creen que es él en alguna ocasión.
Gokuh después de practicar la técnica del ataque de Kaito, está preparado para derrotar a este ser perverso que trata de hacerse con el dominio de la tierra y apoderarse de la energía de todos los seres vivos del planeta madre.
A todo esto Gohan se hace un nuevo amigo que le acompañará durante todo el transcurso de la aventura salvándole en alguna ocasión del peligro. Picolo, Tensinhan, Kurilin, Chichi y todos nuestros amigos llegan en esta ocasión con unas caracteristicas muy especiales, las obtenidas gracias al DVD.

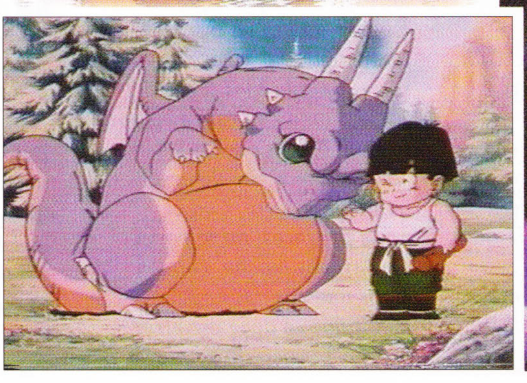


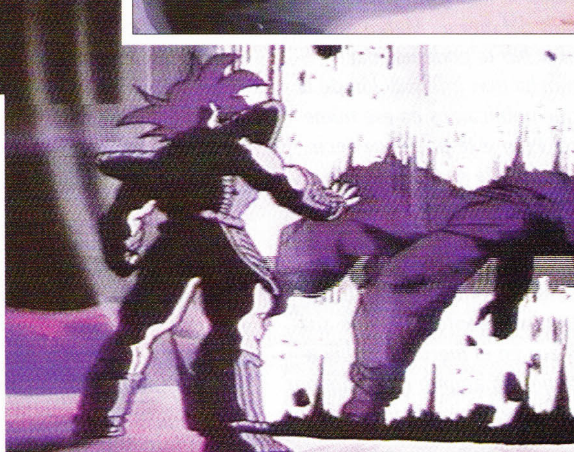


Características del DVD

Como algunos sabréis, las películas que se encuentran en este formato pueden ser escuchadas en diversos idiomas. Esta en concreto podemos cambiarla entre Japonés e Inglés, y para aquellos que les guste pueden insertar subtítulos en Inglés como.
Los menús interactivos nos llevarán por diversas opciones en las cuales podemos encontrar la bibliografía de los personajes de la película. Movimientos secretos, historia y características son algunas de las opciones que podemos observar.
Para finalizar hay una opción dentro de todas que nos deja con la boca abierta. Podemos observar un pequeño fragmento de cada una de las películas que forman la saga de Dragón Ball Z. En estas observamos la duración de cada una de ellas y el argumento que encierra.
La única pega que hay que destacar es la zona, puesto que la película es de importación y a su vez zona 1 lo cual dificulta la visibilidad en DVD domésticos equipados con la Zona 2 que es la de Europa.
Esperamos poder ver más títulos de esta calidad en nuestro país.









MINAMI 2000
distribuidor: ARES INFORMÁTICA

Aparece éste mes una nueva revista dedicada al mundo del Manga, Minami 2000. Lo primero que llama la atención es el hecho de estar publicada por la misma empresa que realiza la ya conocida Dokan, ¿una táctica de marketing? ¿Competencia entre ellos mismos?.

En cuanto a la revista en sí, es muy parecida a la mencionada Dokan en todos sus aspectos. Pero como no podía ser de otra forma incorpora algunas novedades de las que hablaremos a continuación.

El tema de portada es la serie emitida por TVE, Marmalade Boy. En ella se narran las aventuras y desventuras amorosas de unos adolescentes. La historia es digna de un auténtico culebrón sudamericano, por lo que levanta pasiones en algunos y gran rechazo entre otros.

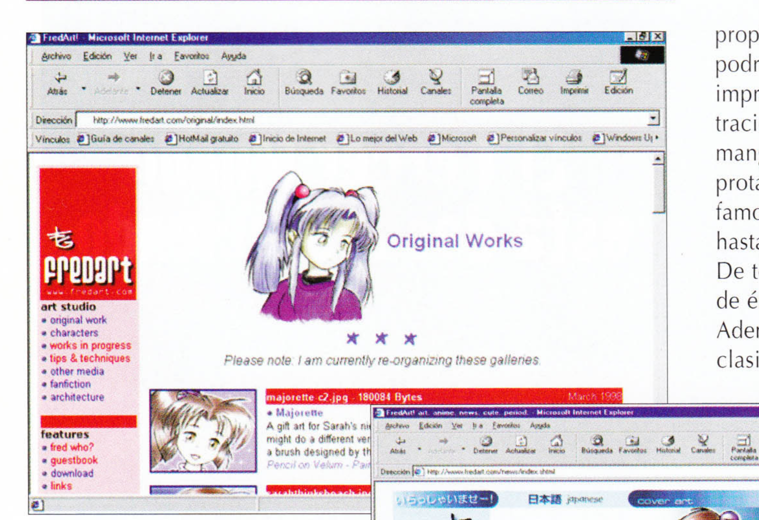
Lo que es innegable es la calidad del dibujo y sus detalles.

Como no podía ser de otra forma, hay una sección en la que tratan las novedades acontecidas en nuestro país y como no, en Japón. Destacamos una en la que comentan que en los centros Fnac de Madrid y Barcelona y durante el mes de Enero se celebra una semana del Anime y se expondrán diferentes títulos.

Además tendremos otras secciones como las dedicadas a los salones de cómic que se celebran en España, las que hablan de tradiciones japonesas o una de manga erótico ;) Al igual que Dokan, la revista viene acompañada de un CD en el que encontraremos numerosos vídeos, bandas sonoras, juegos y fotografías. Su precio es de 795 Ptas.



FREDART
http://www.fredart.com



Como todos los meses nos acercamos a una Web que nos ha parecido muy interesante. Hasta ahora la mayoría de ellas eran páginas que hablaban del manga en general o de alguna serie en particular. Pues bien, en esta ocasión hemos elegido una en la que el tema principal es el propio dibujo. En Fredart podremos deleitarnos con impresionantes bocetos e ilustraciones de personajes del manga. Hay de todo, desde protagonistas de las más famosas series japonesas hasta dibujos de aficionados. De todas formas, la calidad de éstos es impresionante. Además, los dibujos están clasificados por las técnicas con las que se han realizado. Desde los típicos trazados a mano hasta los modelos en 3D realizados con programas de diseño gráfico. La verdad es que algunos de ellos resultan espectaculares y muy bien hechos.

También hay un apartado dedicado a las últimas noticias relacionadas con el mundo del manga y del anime. Hablan de todo, ya sea de nuevas series o personajes como de juegos, utensilios, etc... Y como en la mayoría de las Webs de manga podremos encontrar algunos títulos en MP3 para añadir a nuestra colección.

Celebran a lo largo de la geografía nacional. En las páginas centrales encontraremos además un impresionante póster doble de regalo. En cuanto al contenido del CD que acompaña a la revista, sólo se puede decir que es como siempre, de lo más completo. Encontraremos multitud de videos de diferentes series e impresionantes imágenes.

PRÓXIMO MES

El mes que viene, te intentaremos poner al tanto de todas las novedades que llegarán. Entre estas está Rollcage, un arcade de coches con un toque muy especial. También contaremos con la tercera y última entrega de la solución de Tomb Raider 3 y todo lo que siempre has querido saber sobre los reproductores de MP3. Además de muchas sorpresas que os traeremos puntualmente a los kioscos. Ahí queda eso.





DIRECCIONES DE INTERÉS

COKTEL ED.
Avda. Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

E. ARTS
C. Rufino González 23 bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena 15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

INFOGRAMES
C. Arrastaria s/n 12
Pol. Las Mercedas MADRID
TF. 91 329 42 35

NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza 6, 1º
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

PROEIN, S.A.
Avda. de Burgos 16D, 1º
28036 MADRID
TF. 91 384 68 80

PSYGNOSIS
C. Ochandiano 6, 2º
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

SEGA
C. Playa de Liencres 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

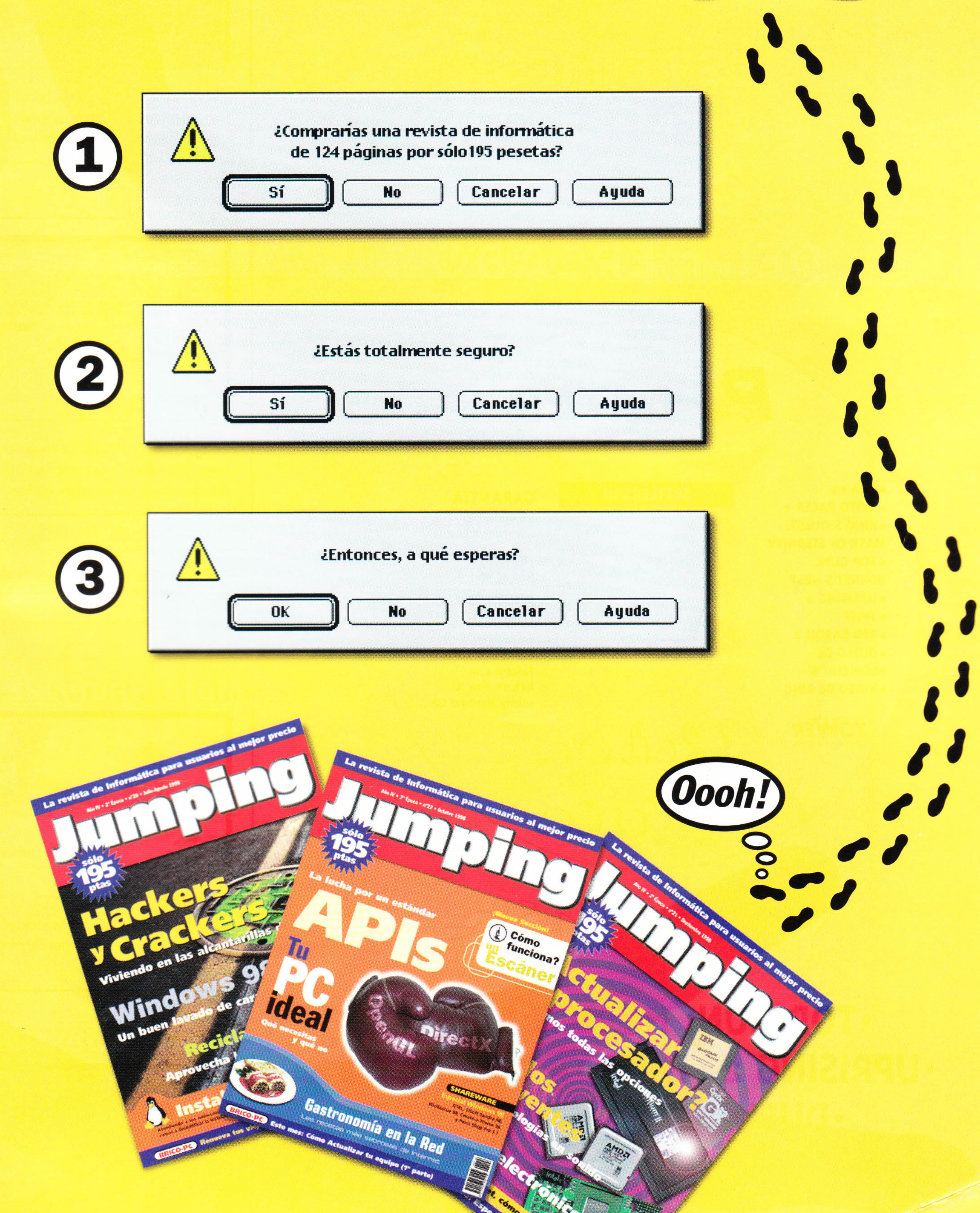
SONY
C/. Hernández de Tejada, 3
28027 MADRID
TF. 91 377 71 00

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2ºD
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67

Ruiz Nicoli
El Tercer Mundo está desapareciendo.
Enhorabuena.
Teléfono: 902 402 404 - www.ayudaenacción.com

Pasos a seguir para comprar Jumping



Editorial Neón S.L. Avda. Comarques del País València nº 21. 46930-Quart de Poblet (Valencia). Teléfono: 96 153 27 01, Fax: 96 152.55 29. E-mail: jumping@ctv.es



ESTE MES EN EL MEJOR CD-ROM DEL MERCADO

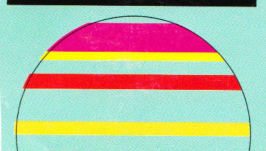


44

- FIFA 99
- MOTO RACER 2
- KING´S QUEST: MASK OF ETERNITY
- TOP GUN: HORNET´S NEST
- UPRISING 2
- THIEF
- RED BARON 2
- DUELO DE HECHIZEROS
- VÍDEO DE RING

TOWER COMMUNICATIONS

SETTLERS III



GARANTÍA



COMPACT disc DATA STORAGE

Parches:

Ignition Voodoo 2
Grim Fandango
European Air War
Falcon 4.0
Return Fire II
Johny Herbert GP



Y ADEMÁS:

•TOP GUN: HORNET´S NEST •UPRISING 2 •THIEF •RED BARON 2 •DUELO DE HECHIZEROS •VÍDEO DE RING

Y LOS PARCHES PARA:

HALF LIFE 1.0.0.8 ,IGNITION VOODOO 2 ,GIM FANDANGO, EUROPEAN AIR WAR ,FALCON 4.0 ,RETURN FIRE II ,JOHNY HERBERT GP

Settlers III



La estrategia elevada a la máxima potencia. Podemos manejar gran cantidad de objetos, soldados y obreros.

Fifa 99



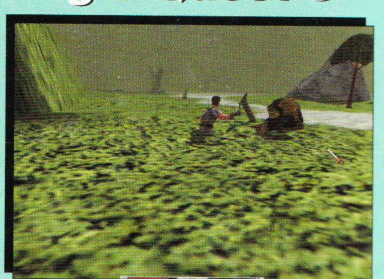
Considerado por todos los especialistas como el mejor y más completo simulador deportivo, un año más vuelve.

Moto Racer 2



La sensación de vértigo y velocidad se consigue con este simulador de motociclismo impresionante.

King´s Quest 8



Esta reciente versión aparecida, que no será la última, posee gran calidad, tanto en gráficos, como en diseño.